TELJES JÁTÉK+KIEGÉSZÍTŐ: DIVINITY 2: THE DRAGON KNIGHT SAGA

PC guru

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

1995 Ft 2011. 12.

BATTLEFIELD 3 POSZTERREL

BEMUTATÓ BRUTÁLIS VISSZATÉRÉS
MAX PAYNE 3

TESZT TÉNYLEG AZ ÉV LEGJOBB JÁTÉKA?
BATTLEFIELD 3

BEMUTATÓ VESZÉLYBEN A WOW TRÓNJA?
STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

TIPPEK, TRÜKKÖK
BATMAN: ARKHAM CITY
Néhány igazán hasznos tipp és trükk még a PC-s verzió megjelenése előtt

KÖZÉPFÖLDE VISSZAVÁR
LOTR: WAR IN THE NORTH
Kooperatív akciójáték, amely egy eddig nem ismert szövetség történetét meséli el

VILLANTANAK A MAGYAROK
M&M: HEROES VI
A Black Hole megmutatja, hogy bőven van még spiritusz a körökre osztott műfajban

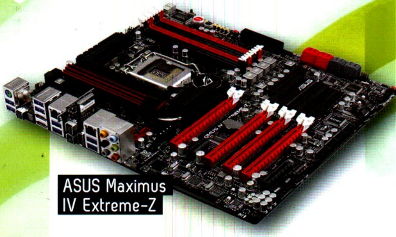
A LEGJOBB VÉTEL!
GURU ÁLOMPC
Válogatás a legjobb hardverekből, kifejezetten gamer konfigurációkhoz!

Fantasztikus nyeremények!

Azok között,
akik 2011. szeptember 1.
és 2011. december 31. között
egy évre előfizetnek
a PC Guru magazinra,
az alábbi szuper hardvereket
sorsoljuk ki!

ASUS GTX 560 Ti DirectCU II TOP

- **Grafikus vezérlő:** NVIDIA GeForce GTX 560 Ti
- **Buszszabvány:** PCI Express 2.0
- **Videomemória:** GDDR5 1GB
- **Vezérlő órajele:** 900 MHz
- **Felbontás:** D-Sub (max. felbontás: 2048x1536), DVI (2560x1600)
- **Csatolók:** 1 db D-Sub-kimenet, 2 db DVI kimenet, 1 db HDMI kimenet
- **Tartozékok:** 2 db tápkábel, 1 db DVI-D-Sub adapter, 1 db Mini HDMI - HDMI átalakító
- **ASUS funkciók:** DirectCU sorozat, TOP sorozat, Super Alloy Power



ASUS Maximus IV Extreme-Z

- Intel® Socket 1155 A 2. generáció Core™ i7/Core™ i5/Core™ i3 processzorok támogatása
- 4 x DIMM, Max. 32 GB támogatott, DDR3 2200(O.C.)/1866(O.C.)/1600/1333 Hz
- 4 db PCIe 2.0 x16 (x16 vagy két x8 vagy x8, x16, x16), 1 db PCIe 2.0 x4, 1 db PCIe 2.0 x1
- Intel® Z68 lapkakészlet (2 db 6 Gb/s SATA-csatlakozó, vörös; 4 db 3 Gb/s SATA-csatlakozó, szürke; Support Intel® Smart Response Technology on 2nd generation Intel® Core™ processor family)
- Marvell® PCIe 9182 controller(2 db 6 Gb/s SATA-csatlakozó, vörös)
- JMicron® JMB362 vezérlő (2 db 3G eSATA-csatlakozó, vörös)
- Intel®, 2 x Gigabit LAN vezérlő

Az előfizetés részleteit keresd a magazin 32. oldalán!

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő és játékrovat-szerkesztő
Birkás Péter (Bate) • bate@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő
Kolbert András (Miguel) • miguel@pcguru.hu
DVD-szerkesztő
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu
Lapdesign, borító és tördelés
Szalontai Attila (szati)
Olvasószerkesztő:
Takács Gábor (Wilson)
Korrektor
Talabér Krisztina

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft.
1117 Budapest, Budafoki út 187-189.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: (06-30) 657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Terjesztési adatok
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés – Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1 995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 16 990 Ft; 6 lapszám: 9570 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: (06-20) 599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága.
Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.
Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás: Infopress Group Hungary Zrt.
Felelős vezető: Lakatos Imre

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48×-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.

ISSN 1217-6389

- SKYRIM, L. A. NOIRE
- ...ÉS A TÖBBIEK.

Egy kis harc a játékkiadókkal...

Néha a fene sem érti a nagy játékkiadókat. Az ember azt hinné, hogy az ő érdekük is az, hogy a megjelenés előtt, de legalábbis a megjelenéssel egy időben cikkeket közöljenek a magazinok a játékaikról, aztán amikor megkeressük őket, hogy tesztet írnánk a legújabb produktumukról, akkor áthatolhatatlan falakba ütközünk. Így volt ez a mostani lapszámunkkal is: hiába környékeztünk meg többször is a **Bethesdát**, csak nem kaptuk meg az **Elder Scrolls** ötödik részét *(sőt, csak a megjelenést követően hajlandóak tesztverziót adni)*, és ugyanígy jártunk a **2K Gamesnél** is, mikor a PC-s **L.A. Noire** iránt érdeklődtünk. Hiába szerettük volna időben bemutatni nektek ezeket az amúgy kiváló programokat, sajnos süket fülekre találtunk, így csak a decemberben érkező számunkban tudunk minden részletre kiterjedő teszteket közölni.

Még szerencse, hogy nem minden kiadó olyan makacs, mint a fent említett cégek. A **Ubisofttal** például sikerült megegyezni, így még időben hozzájutottunk az **Assassin's Creed: Revelations** tesztlemezéhez, aminek eredményeként most el is olvashatjátok a hat oldalas írásunkat Ezio utolsó kalandjáról. Ugyanígy az új Gyűrűk Ura játék, a **War in the North** is fennakadt a hálónkon, így még a megjelenés előtt értesülhettek róla, hogy érdemes-e beruházni erre a három fős kooperatív móddal csábító fantasy akcióprogramra.

Persze a Skyrim és az L. A. Noire hiánya ellenére nem kell aggódni a tartalom miatt, hiszen az ACR és a Lord of the Rings mellett befutott a **Battlefield 3.** része, sőt, végül sikerült megkaparintanunk a magyar Black Hole által fejlesztett **Heroes 6**-ot is. És ez még messze nem minden, hiszen ezúttal is összesen tizenhat teszt várja a játékra éhes olvasókat, és akkor az olyan bemutatókról, mint a **Max Payne 3** vagy a **Star Wars: The Old Republic** még nem is beszéltem.

További jó hír, hogy az írott anyagok mellett elképesztően jó teljes játékkal is jelentkezünk *(a Divinity II: The Dragon Knight Saga egy igazi hardcore szerepjáték)*, és ezúttal sem maradt ki a posztermelléklet, egy ütős **Battlefield 3 plakáttal** díszíthetitek tovább a szobátok falait. Reméljük, hogy mind az olvasnivaló, mind a mellékelt játék elnyeri majd a tetszéseteket, és a decemberi viszontlátásig is...

...A GURU LEGYEN VELETEK!

Bate

HÓNAP JÁTÉKA

Végre itt van: Battlefield 3

Chrisnek már nyugtatókat kellett adni, hogy kibírja, de végül csak megjelent a Battlefield 3. Tesztünk a 40. oldalon.

HÓNAP TESZTJE

Assassin's Creed Revelations

Kicsit érződik a fáradás jele a sorozaton, de ennek ellenére a Revelations még mindig rabul ejtő. Teszt a 48. oldalon.

TIPPEK-TRÜKKÖK

Batman: Arkham City

Még a PC-s megjelenés előtt összedobtunk nektek egy tippek-trükkök csokrot, keressétek a 68. oldalon!

2012-ben a különböző ünnepnapok miatt nem kevesebb mint kilenc hosszú hétvége vár ránk, magyarokra. Mivel idebent még ezt is keveselljük, adódik a kérdés: milyen jeles napból faragnátok nemzeti ünnepet, és milyen népszokással tennétek azt emlékezetessé?

Bate

Én rögtön 12 nemzeti ünnepet javaslok 2012-re, konkrétan azokat a napokat, amikor megjelenik az éppen aktuális PC Guru. Ilyenkor senkinek nem kellene iskolába/dolgozni mennie, ráadásul azt is rendeletbe foglaltatnám, hogy a postás már reggel 8-ra kézbesítse az újságot.

Miguel

Még nem jött el az ideje, de mindenképp nagy ünnepséget rendeznék, méghozzá hagyománvteremtő jelleggel akkor, amikor a számítógépek használata többé nem járna folyamatos idegeskedéssel. Máglyát raknánk a használati utasításokból, és mókás hibaüzeneteket énekelnénk hajnalig.

Chris

Nemzeti „mentsük meg a BKV-t" napot szerveznék, és félévente kerülne megrendezésre. Nyílt nap lenne a cinkotai garázsban, ahol az emberek buszokat takaríthatnak, csavarozhatnak és hegeszthetnek össze, cserébe mindenki ingyen utazhatna hajnali 2 és 3 között.

JohnBart

Véleményem szerint a pálinkafőzés méltatlanul alulértékelt esemény, melynek nem ártana egy pirosbetűs ünnepnapot szentelni, főleg annak tükrében, hogy mennyi elfogy belőle egy jó LAN-partin. Az ünneplés módja magától értetődő, de mindenkinek a fantáziájára bízom.

Wilson

A „lehetetlen napjának" nevezném ki azt a soha el nem jövő dátumot, mikor a Half-Life 2: Episode Three a boltokba kerülne. Mindenkinek ingyen headcrabet és pajszert osztanék, fadobozokat töretnék pozdorjává, és megmenteném a világot. Néma csendben, természetesen.

Midnite_

Bármikorra esik is majd, a Diablo III megjelenésének napjából csinálnék szent ünnepet, és néphagyományként két hét munkaszünetet rendelnék el, ami alatt mindenkinek kötelező játszani vele. Ez persze a megjelenés utáni években is érvényben maradna, nosztalgiából.

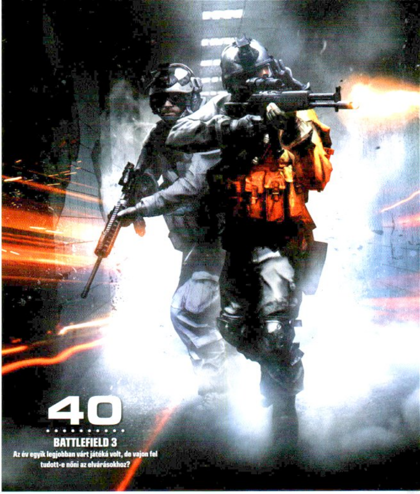
Chocho

Lehetne egy Nemzeti Sörnap, amikor az összes kocsma ingyen méri a folyékony kenyeret. Ugyan az ivók tulajdonosai a pokolba kívánnának érte, biztos vagyok venne, hogy a turisták örülnének neki. Ja, hogy én? Ugyan, hová gondoltok, csakis málnaszörpöt vagyok hajlandó inni!

szati

Én a Nemzeti Nem Napját javasolnám. E jeles alkalomkor mindenki tiltakozna minden ellen. Ekkor nem tartanának esküvőket (mert mindenki nemmel válaszolna a papnak), viszont idesűríthetnénk az összes népszavazást, tüntetést, gépromboIást, lázadást.

34
MIGHT&MAGIC: HEROES VI
Milyen lett Ashan világa a magyar fejlesztők nagygenerálja után?



40
BATTLEFIELD 3
Az év egyik legjobban várt játéká volt, de vajon fel tudott-e nőni az elvárásokhoz?

20
MAX PAYNE 3
Max harmadik kalandja a megjelenéshez közeledve lassan már azt is eléri, hogy ne utálják a rajongók

Tartalom

BEMUTATÓ

008 Hírek
012 Indie hírek
014 Star Wars The Old Republic
018 World of Warcraft: Mists of Pandaria
020 Max Payne 3
024 Captain Morgane and the Golden Turtle
026 Heroes & Generals
030 Street Fighter X Tekken

TESZT

034 Might&Magic Heroes VI
038 Dead Rising 2: Off the Record
040 Battlefield 3
046 Stronghold 3
048 Assassin's Creed: Revelations
054 The Adventures of Tintin: The Secret of the Unicorn
056 The Sims 3: Házi kedvenc
058 Deus Ex HR: The Missing Link
059 NBA 2K12
060 Orcs Must Die!
062 Worms: Ultimate Mayhem
063 Might&Magic: Clash of Heroes
064 The Lord of the Rings: War in the North
067 Fallout: The Lonesome Road / Dragon Age 2: Mark of The Assasin
068 Batman Arkham City Tippek-trükkök
059 Uncharted 3: Drake's Deception

HARDVER

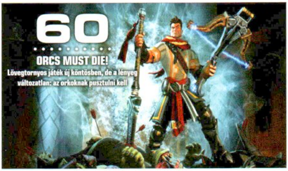
078 Hardver hírek
080 Asus N55SF teszt
082 Toshiba Qosmio F750 3D / Gigabyte A75-UD4H
083 LG DM2350D teszt
084 SSD – Út a megvilágosodáshoz
086 Guru ÁlomPC
088 Hardvermentőöv

ROVATOK

072 Top 5 Legjobb vétel
073 Nosztalguru
074 Gondolatébresztő
076 Játékmentőöv
090 Levrov
092 Külvilág

48
ASSASSIN'S CREED REVELATIONS
Ezio utolsó kalandja. Állítólag...

14
STAR WARS: THE OLD REPUBLIC
Számoljunk midikloriánt, sokan egyszerre



60
ORCS MUST DIE!
Lövegtornyos játék új köntösben, de a lényeg változatlan: az orkoknak pusztulni kell

DVD-TARTALOM

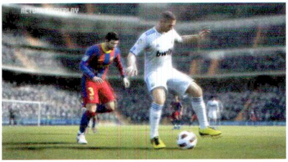
Istenien hardcore szerepjáték, meg persze videotesztek

BATTLEFIELD 3

Kegyetlenül bánt velünk a sors, ugyanis a Battlefield 3 megjelenését épp akkora időzítette, amikor magazinunk leadása minden szabadidőnket felemésztette. Ettől függetlenül igyekeztünk két mondat megírása, és három oldal megszerkesztése közt időt szakítani a DICE produktumára, amiből egy 10 perces videotesztet is készítettünk a DVD-mellékletünkre. A videóban Chris és Bate beszélgetnek a fergetegesen kinéző játékról, aminek multiját minden halandónak legalább egyszer ki kéne próbálnia.

ORCS MUST DIE!

Nagyjából a Warcraft óta tudjuk, hogy orkokat aprítani megunhatatlan móka, főleg akkor, ha hatalmas tömegekben rohamoznak felénk. Legutóbb a Space Marine esetében éreztük azt a fajta elégedettséget, amit az Orcs Must Die!-ban, miután véres húscafatokká aprítottunk pár bűzös szájú bestiát. Az Orcs Must Die! egy tower defense alapokon nyugvó TPS, amely alacsony árával, és persze humorával azonnal lenyűgözte az egész szerkesztőséget.



FIFA 12

Ahogy azt már az elmúlt évek alatt megszokhattuk, októberben megérkezett az aktuális FIFA-rész is, amely a 12-es számot viseli a címe mellett. Valószínűleg a sportjátékok kedvelőinek már semmi újat nem mondtunk ezzel, viszont azt biztosan nem tudjátok, hogy ennek apropójából Chocho és Chris mikrofon elé ültek, hogy kielemezzék az újdonságokat, megmutassák, milyen is lett az idei szezon. Ennek eredményét nézhetitek most meg ti is DVD-mellékletünk videoteszt-rovatában.

MIGHT & MAGIC: HEROES VI

Talán már sokan azt sem tudjátok, hogy mi is az a Might & Magic sorozat, ami nem csoda, hiszen egy több mint 20 éves sorozatról van szó. A Heroes alcímmel rendelkező részeket viszont biztos nem kell bemutatnunk senkinek, a legújabb rész alapos ráncfelvarráson esett át. Új fejlődési rendszert, erőforrás-menedzsmentet, valamint megújult 3D-s grafikát kapott a hatodik rész, és ezt mind egy magyar fejlesztőcsapatnak köszönhetünk. Videotesztünkben Miguel és Chris beszélgetnek a játékról.

ÍZELÍTŐ

Köszöntünk minden kedves olvasót a november havi PC Guruban, aminek teljes játéka ezúttal is kitölti DVD-mellékletünket.

Bár a Divinity 2 remek program, mérete miatt nem túl sok lehetőséget hagyott nekünk arra, hogy bármi mást is feltegyünk DVD-mellékletünkre. Ettől függetlenül nem hagytuk parlagon a fennmaradt helyet, így jó szokásunkhoz híven most is megtalálhatjátok kedvenc videotesztjeiteket. Ott van köztük például a hónap császára, a Battlefield 3, a Miguel által tesztelt Might & Magic: Heroes VI, vagy a FIFA 12. Emellett pótoltuk múlt havi lemaradásunkat is Külvilág videó terén, amelyben könyv-, képregény-, valamint filmajánlóval várunk benneteket.

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha olvashatatlan a DVD melléklet?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát.

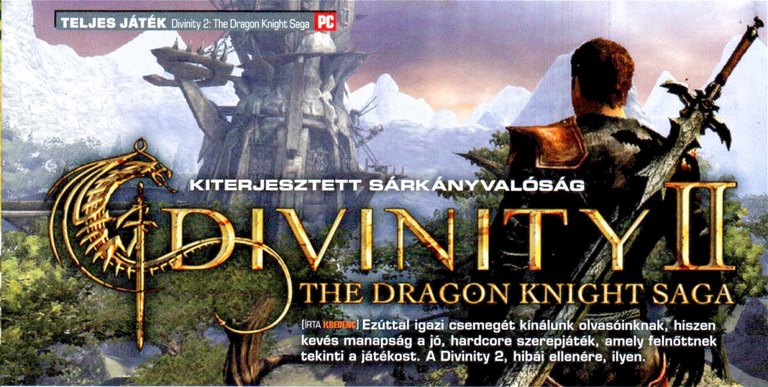
Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és válaszban elküldjük az aktuális előfizetési ajánlatunkat.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: D7SAB2

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek, vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a megfelelő helyre beírva teljes verziós programként használhatjátok a DVD-mellékletünkön található változatot. A kód a magazin megjelenési hónapjának elejétől a következő hónap közepéig érvényes.



KITERJESZTETT SÁRKÁNYVALÓSÁG

DIVINITY II THE DRAGON KNIGHT SAGA

[ÍRTA KREDENC] **Ezúttal igazi csemegét kínálunk olvasóinknak, hiszen kevés manapság a jó, hardcore szerepjáték, amely felnőttnek tekinti a játékost. A Divinity 2, hibái ellenére, ilyen.**

A Larian Divinity-szériáját hűséges olvasóink ismerhetik, hiszen 2006/11-es számunk melléklete volt a Beyond Divinity, a 2004-es Diviny Divinity „mostohafia", amely bár folytatta a sztorit, mégis mellékszálnak tekinthető, így valójában az Ego Draconis az annak idején nagy meglepetést okozó Diablo-klón közvetlen folytatása.

ÉN, A SÁRKÁNYSARJ

A belga fejlesztők 2009-ben azonban komolyabb munkát tettek le az asztalra, a Divinity 2 ugyanis egy 3D-s, nyílt világú, külső nézetes, akciódús cRPG, amely szabályrendszerével és mechanizmusával nem a megengedőbb fősodort, hanem a keményebb német vonalat követi. Itt nincsenek a szintedhez igazított szörnyek, a küldetésadó NPC-ket magadnak kell felkutatnod, hogy aztán ugyanígy keresd meg a felvállalt megbízatás helyét. A karakterfejlesztés lassú, és a sorozat hagyományaihoz híven nyílt: nincsenek zárt kasztok, a három archetípus (közel- és távolsági harcos, mágus) és a sötét mágiával operáló pap, illetve az általánost tudást képviselő sárkánylovag képességeiből szabadon csemegézhetsz – igaz, ennek köszönhetően könnyebb is elszúrni a karaktert. Mindennek azonban megvan a maga szépsége is, hiszen nincs annál nagyobb öröm, mint némi tápolás után visszamenni ahhoz a zsiványhoz, aki korábban a puszta pillantásával kinyírta hősödet, és szétkapni az arcát.

A játéknak van még két vonzó eleme, amiről szólnom kell. Az egyik a főhadiszállásként használható torony, ahol mesteremberek várnak arra, hogy megbűvöljék kardod-vérted, és varázsitalt főzzenek neked, fullajtárok, hogy mindehhez begyűjtsék az alapanyagokat, és táncoslányok, hogy... nos, hogy szórakoztassanak téged. A másik, és kétségkívül ez a nagyobb truváj, a sárkányrepülés. Pontosabban: a sárkányként repülés, hiszen nem egy készen kapható óriáshüllő hátára pattansz, hanem te magad

Kard, mágia, sárkányok – ha valamiért nem jutsz hozzá a Skyrimhoz, a Divinity 2 bőven kárpótolja az elszenvedett hiányt

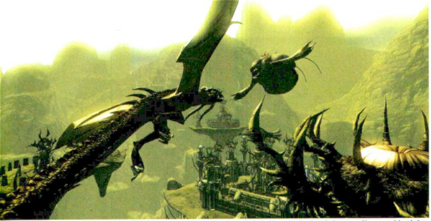
HA NEM OLVASHATÓ A DVD

Néha előfordulhat, hogy a gyártás és a csomagolás során DVD-lemezeink megsérülnek, meghajlanak, így azokat a régebbi DVD-meghajtókkal nehezen lehet csak beolvasni. Ebben az esetben először próbáljátok meg a teljes játékot felmásolni merevlemezetekre, s onnan feltelepíteni azt. Ha nem sikerül, akkor tudunk cserét biztosítani számotokra, amennyiben írtok egy emailt a pcguru@pcguru.hu címre. Írjátok meg, hogy melyik lemezzel milyen problémátok adódott, s ne felejtsétek el pontos címeteket és neveteket is odaírni!

TELJESÍTMÉNYTESZT

Tesztünkben az adott játékot minden esetben két konfiguráción teszteljük, három különböző beállításon (minimum, közepes, maximum). A tesztgépeket az AQUA OPTIMA Kereskedelmi és Szolgáltató Kft. biztosította számunkra, és az általunk használt konfigurációk megvásárolhatóak a cég bármelyik szaküzletében. Bővebb információ: www.aqua.hu

	MINIMUM	KÖZEPES	EXTRÉM
AQUA electromax GURU TREND	51 FPS	35 FPS	14 FPS
Memória 4 GB 1333 MHz DDR3 Kingmax **HDD** 500 GB Seagate ST3500413AS **CPU** Intel Core Duo G620 2,6 GHz **VGA** Asus GeForce GT440 1 GB **Alaplap** ASUS P8H61-M LX3 R3.0 **Tápegység** XDL P4-450W	1600×1200-as felbontás, a graphics menüben a részletesség LOW-ra állítva. Az FPS érték elfogadható, a látvány kicsit kopottas, de nem akad.	1600×1200-as felbontás, a graphics menüben a részletesség MÉDIUMra állítva. A grafika szintet is lép, ráadásul a megjelenítés folyamatos marad.	1600×1200-as felbontás, a graphics menüben a részletesség EXTRÉMre állítva. Ez a konfiguráció már kevés ehhez a szinthez, az FPS-érték nagyon alacsony.
AQUA electromax GURU MAX	60 FPS	60 FPS	43 FPS
Memória 8 GB 1333 MHz DDR3 Kingston **SSD** 60 GB OCZ Agility 3 **CPU** Intel Core i3 3,1 GHz **VGA** ASUS GeForce GTX560 1GB **Alaplap** ASUS P8H67 **Tápegység** Cooler Master Elite Power 500W	Full HD felbontás, a graphics menüben az összes grafikai érték LOW-ra állítva. Az FPS érték nem megy a maximálisan engedélyezett 60 alá, de a játék bizony csúnyácska.	Full HD felbontás, a graphics menüben az összes grafikai érték MÉDIUMRAra állítva. Az FPS érték most sem esik a maximálisan elérhető 60 alá, és már a látvány is egészen barátságos.	Full HD felbontás, a video menüben az összes grafikai érték EXTRÉMa állítva. A játék így már egészen gyönyörű és a videokártya is meg van dolgoztatva, de az FPS érték nem esik 40 alá.



A rengeteg fejleszthethető képesség között sárkánnyá alakulásunk részleteit is személyre szabhatjuk a játék során – szükség is lesz a jól megválasztott extrákra, ha nem akarod folyton a töltőképernyőt bámulni

változhatsz ilyen szerzetté, és tüzes légi csatákban apríthatod az ellent, a tetemes lábmunka-spórolásról nem is beszélve. Sajnos elég későn kapjuk meg ezt a lehetőséget, bár az expanzió kicsivel meghosszabbítja a repülési időt.

A BOSSZÚ LÁNGJAI

Igen, az expanzió, hiszen a bevezető „hibái ellenére" kitételéhez hozzá kell tennem, hogy ez a játék már nem teljesen az, amelyről a 2009/13-as számunkban olvasható tesztet írtam. Az ugyanis az alapműről szólt, míg a Dragon Knight Saga tartalmazza a külön is megjelent Flames of Vengeance kiegészítőt, illetve némi hibajavítást és a grafikusmotor tuningolt verzióját (bár az eredeti sem volt csúnya, de itt némi optimalizálásról is szó van). Aki olvasta az említett írást, tudja, hogy a játék legnagyobb bűnének azt róttam fel, hogy nincs lezárva, befejezve. Nos, az FoV ezt intézi el nekünk, vele együtt végre teljes az amúgy remek sztori – kissé olyan érzésem van, hogy ezzel a pakkal együtt kaptuk meg azt a játékot, amit a fejlesztők eredetileg szerettek volna átnyújtani nekünk. Azt azonban hozzá kell tennem, hogy a bónuszcsomag szerepe ezzel véget is ér, hiszen a többi része kissé elnagyolt: csak egyetlen városban és annak környékén portyázhatunk, és az alapműtől eltérően jórészt „menj oda, hozd ide" küldetéseket kapunk, a játékidőt a sok rohangálás és az újratermelődő ellenségek tolják ki pár órával, a finálé azonban kellően epikus.

Mindent egybevéve egy remek, akcióközpontú szerepjátékot kapunk, kiemelkedő audiovizuális körítéssel, amelyet főleg a türelmesebb és elnézőbb játékosok fognak élvezni. Két éve 78%-ra értékeltem az alapjátékot, ez a csomag viszont kiérdemli a 80 feletti pontszámot – érdemes tehát belevágni az újabb világmegmentésbe.

ADATOK

KIADÓ
Focus Home Interactive

FEJLESZTŐ
Larian Studios

MŰFAJ
RPG

MULTI
nincs

INFO

A Dragon Knight's Saga a Divinity 2: Ego Draconis 2010 novemberében újrakiadott változata, amiben nemcsak az alapjáték polírozott változata kapott helyet. A folytatás, a Dragon Commander című RPG-stratégia hibrid, már készül a Larian műhelyében.

ISTENI MÁGIÁK ÉS EGYÉB TRÜKKÖK

[ÍRTA KREDENC] **Habár a felfedezés öröme minden játékos elvitathatatlan joga, azért néha nem árt egy kis segítség a kezdés előtt, pláne, ha egy igazán hardcore szerepjátékról van szó. Következzen hát néhány hasznos tancsát, amit érdemes megszívlelni a nagy kaland előtt.**

FEJLESSZ OKOSAN!

A karakterfejlesztés és kiképzés Fairglow-ban kezdődik, és mivel a játék nyílt kasztú, nagy jelentősége nincs annak, ki mellett döntesz, így érdemes a harcost választani, ez ugyanis +4 erőponttal indít (ami a HP miatt is jó) és a Whirlwind jártassággal, ezt elsütve pikk-pakk „kinyithatod" a kazamaták falai mentén felhalmozott ládákat. Van egyébként pár mágia, amely még egy harcosnak is jól jöhet; ilyen a mágus készletéből a Confusion passzív képesség, a Magic Missile (1 pont), és a manaigényt csökkentő Mana Efficiency, közelharcosok pedig mindenképp dobjanak egy pontot a Mana Leechre! Harcosoknak ajánlható a Rush (1 pont), a Bleed (10 pont), a Life Leech, a Dead Blow (elsősorban íjászoknak és dupla fegyverrel küzdőknek), illetve a Thousand Strike, bár ennek óriási a manaigénye. Az íjászoknak a Ranger Stealth (1-2 pont), az Evade (1 pontot más kaszt is áldozzon rá!), a Potion Efficiency, no és az Explosive Arrows, ami 15-re húzva OP, főleg a Way of the Rangerrel együtt. A mágusoknak szintén jó a Magic Missile, ám az igazán brutális hentet a Magic Blast biztosítja, főleg ha felhúzod mellé a Destructiont is, védekező mágiaként pedig tedd be a csomagba a Firewallt – no és persze ott a Way of the Battle Wizard, a +60% mágikus sebzéssel... A sárkánylovag szekcióból a Lockpicket maxold ki, a harcosok pedig válasszák a Dual-Wield vagy a Two-Handed specializációt. Sárkányformában húzd maxra a Fire Sphere-t és a Dragon Spiritet, a Dragon Polymorph pedig kiváló a Commanderek ellen (1 pont elég). A jártasságok szinthatára a játék első felében 5, ezt tornyod Skill Trainere tudja kitolni 15-re, sőt nála újraoszthatod pontjaidat is.

Tulajdonságaid közül a Strength nemcsak a közelharci sebzést növeli, de a HP-regenerációt is, míg az Intelligence a mágikus sebzés mellett a mana újratermelődését gyorsítja. Emellett a Vitality a HP, a Spirit a mana értékét növeli – utóbbira a harcosnak is szüksége van képességei elsütéséhez, így nem árt erre is pontokat dobni.

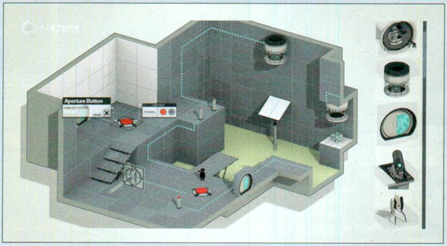
És egy tipp: ha a tréning végén, de még Farglow elhagyása előtt elmented a játékot, később ezt felhasználhatod új karakter készítésére, hiszen az illuzionistánál hősöd nevét, nemét és kinézetét is átvariálhatod, ennyivel is előrébb leszel.

BOLTOK ÉS BÓNUSZOK

A játékban 47 bónusz jártasságpontot gyűjthetsz, elsősorban könyvekből (18-at kutathatsz fel) és gondolatolvasásból, illetve küldetésekből. Utóbbihoz fontos információ, hogy tornyod mesterei mind ellátnak egy-egy megbízással, ám eltérő mennyiségű pontokért, így a legjobb kombó Wesson (Enchanter), Barbatos (Alchemist), Jonelath (Necromancer) és Hermosa (Skill Trainer), ráadásul utóbbi választása esetén egy nálad maradó könyvből további öt ponthoz jutsz. Sőt, tornyod lakóinak elméjét is átkutathatod a „Laiken in his Lair" misszió után, mindegyike 1-1 pontot hoz a konyhára (Sassant is beleértve). Ugyancsak fontos, hogy gyűjtsd a malachitot (ami a legritkább ásvány, viszont lelőhelyeken véletlenszerű mennyiséget összeszedhetsz belőlük), ugyanis amennyiben a „Sight for Sore Eyes" küldetés után adsz kettőt Simeonnak, jutalmul két bónuszponttal gazdagodsz. Emellett begyűjthetsz 28 plusz skillpontot a sárkányfejlesztéshez, valamint 34 plusz statpontot is, ugyancsak könyv- és elmeolvasással, illetve missziók jutalmaként.

A kereskedők esetében fontos tudni, hogy minden árusnak van egy induló pénzkészlete, így ha csak eladsz nekik, előbb-utóbb kifogynak belőle. Az árukészlet minden szintlépéskor véletlenszerűen kicserélődik, ezért ilyenkor nézd át a kínálatot, és ha valami jó cuccot látsz, ne halogasd a megvételét – bizonyos ritka holmikat pedig csak egy adott kománál találsz meg. A legtöbb boltos komoly kedvezményt biztosít számodra, ehhez vagy egy küldetést kell megoldanod, vagy némi gondolatolvasást kell megejtened (esetleg mindkettőt). Ha azonban ezekben nem jársz sikerrel, megemelik az áraikat, illetve az is lehet, hogy többet nem kereskednek veled. Épp ezért érdemes bizonyos esetekben, így a malachitbányászás, a boss-harc, a ládák kinyitása, vagy az agykurkászás előtt elmenteni a játékot, majd ha nem érted el a kívánt eredményt, visszatölteni az állást. Hidd el, megéri a plusz időt!

Őrült, tömeggyilkos MI-k, figyelem!



Ez a hír elsősorban azoknak szól, akik leginkább egy dalos kedvű, maliciózus humorú, tömeggyilkos robotként gondolnak magukra, és a hobbijuk a halálos veszélyekkel, savcsapdával és dimenzióugrással megspékelt tesztelés: a Portal 2 fejlesztői ugyanis kiadtak két képet a készülő pályaszerkesztőből. A screenshotok alapján amúgy a korábban kiadott, sikeres, de bonyolult Authoring Toolt váltó Puzzle Creator szerencsére azon földi halandók számára is érthetőnek tűnik, akik az eredeti pályákat nemhogy elkészíteni nem tudták volna, de teljesíteni is csak alig sikerült nekik.

A vicces-rajzos sematikus ábrák nagyon leegyszerűsítve adják át a kreatívkodás lehetőségét: a hír mellé betett képen a Portal 2 első pályájának grafikus folyamatábráját láthatjuk. A lényeg jól látszik: oldalt az építőelemek, a nagy felületen pedig maga a mű – ha a végleges pályaszerkesztő valóban hozni tudja ezt a minimalista környezetet, és a Steam Cloudba feltöltött pályákat a többi játékos is könnyeden elérheti majd, az nagyjából annyi időre elég tartalmat jelent a jövőben, hogy még akkor is Portal 2-vel játszunk majd, mikor a Skynet átveszi felettünk a hatalmat. Legalább nem lesz nagy változás a napi menetrendben, tesztelhetünk tovább nyugodtan.

Wargame: European Escalation

Érdekes, de természetesen a tőlük eddig látottaktól nem idegen koncepcióba kezdett a RUSE fejlesztője, az Eugen Games. A meglehetősen beszédes címmel ellátott Wargame: European Escalation a csapat számára hazai terepnek mondható stratégiánál marad, méghozzá annak is a villámgyors, de mégis a velejéig taktikai RTS-részénél. A képek alapján a RUSE-ban már bizonyított IRISZOOM-motor második generációja sem lett kevésbé zseniális, azonban a fejlesztők nem (kizárólag) a grafikai orgazmussal akarják eladni a Wargame-et. A meglehetősen sokrétű rendszerből csak néhány érdekességet emelnénk ki: az egyszerre akár 300 különböző egységet is kezelő motor nagyon széles spektrumon kezeli a sérüléseket, így a szokottnál nagyobb jelentősége lesz annak, honnan sikerül tűz alá venni az ellenséget, hiszen például egy páncélos egységet nyilván inkább a jóval kevésbé védett hátsójánál kell elkapni.

A morál korábban szinte minden harcszimulációban fontos szerepet kapott, és az Eugen úgy döntött, ideje visszahozni ezt az elemet, így a folyamatosan zárótűz alatt tartott csapatoknak még akkor is elmegy a kedve a csatározástól, ha amúgy egy szál embert sem veszítettek. A számtalan egyéb érdekes részlet mellett még érdemes megjegyezni, hogy a realistának tűnő játék fejlesztőinek sikerült olyan feldolgozatlan idősíkot találni az emberiség modern kori hadtörténelmében, amitől nem kap lábrázást a vásárlók 99 százaléka – 1975 és 1985 között járunk majd, méghozzá egy olyan párhuzamos univerzumban, ahol a NATO és a Varsói Szerződés országai nagyon is forró hadszíntereken mérték össze haditechnikájuk fejlettségi szintjét. Atombombát is indíthatunk, mondtam már? A játék elméletileg most novemberben jelenik meg, de annyira a radar alatt van, hogy nem lepődnék meg egy-két hónap csúszáson sem.

A RUSE-ban látott technológia modern környezetben is bizonyít

LAPZÁRTA UTÁN ÉRKEZETT: BŐ EGY HÉTTEL A TERVEZETT MEGJELENÉS ELŐTT FELKERÜLT A NETRE A MODERN WARFARE 3 WAREZVÁLTOZATA

No komment

Ennyit sikerült kiszedni a Rockstar hazai forgalmazójától az újság nyomdába küldése előtt, így a következő hír csak akkor lesz friss és érdekes, ha idén elmarad november második napja. Ekkor jön ki ugyanis az első videó a legendás Grand Theft Auto ötödik részéről, de akkora a titkolózás, hogy előzetesen semmit nem árultak el belőle nekünk. Mire ezeket a sorokat olvassátok, már mindent tudunk: például azt is, hogy igaza volt-e a kotaku.com-nak, hogy Los Angelesbe költözik a sorozat. Álljon tehát örök mementóul, hogy 2011. október 31-én délelőtt 11 órakor bizony még csak annyi volt biztos, hogy jön a GTA V – még szerencse, hogy más nem is nagyon kell a boldogságunkhoz.

Készül az új Medal of Honor

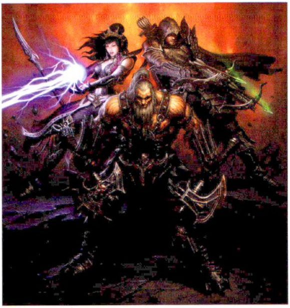
Egyelőre nagyjából a címben található információmorzsában ki is merülnek a konkrétumok, viszont érdemes kicsit elgondolkozni azon, hogy vajon miért is épp most jelentette be a folytatást az EA. Egyrészt azért, mert a Battlefield 3 dobozába szórólapot tenni nemcsak zseniális marketingfogás, de ráadásul meglehetősen olcsó is, hiszen rengeteg olyan vásárlóhoz jut el az üzenet, akik nagy valószínűséggel a Medal of Honorral is szívesen játszanának. A másik, hogy ezzel végképp biztosra vehetjük: a Battlefield-sorozatból nem válik az új, sorozatgyártásban készülő, viszont hanyatló minőségű Call of Dutyvá (bár ki tudja, lehet, hogy a Modern Warfare 3 a várakozásaink ellenére nem is lesz olyan rossz). Greg Goodrich, a Danger Close Games arca (a magas, szakállas fickó, aki amúgy megszólalásig hasonlít a tavalyi MoH dobozképén szereplő katonára) egy nyúlfarknyi blogbejegyzésben erősítette meg a hírt, miszerint nem véletlenül kerültek bele a papírlapok a BF3-dobozokba, és a közeljövőben neki is látnak annak, hogy pontosan elmeséljék, milyen lesz a következő rész. Csak remélni tudom, hogy a korábbi verzióval kapcsolatos összes problémát kiküszöbölik, mert ha nagy szükség nincs is egy újabb, kurrens háborúkat feldolgozó FPS-re, a Medal of Honor realista megközelítése kifejezetten üdítően hatott a sok filmszerű próbálkozás után.

Mégis lesz igazi Syndicate-folytatás?

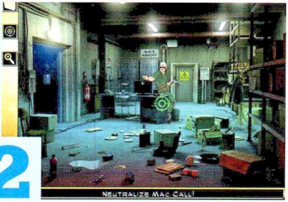
Bár a szerkesztőség tagjai nem dőltek a kardjukba, mikor megtudták, hogy fiatalabb éveik nagy kedvence, a legendás Syndicate nem az eredeti, RTS-formátumban tér vissza, a világ népességének nagyobb hányada annyira azért nem volt oda az ötlettől, és ennek mindenféle fórumon hangot is adott. Az EA munkatársai minden bizonnyal figyelik a netes reakciókat,ugyanis Jeff Gamon, az EA Partners munkatársa egy, az Eurogamernek adott interjújában a következőt mondta: „Az eredeti Syndicate igazi klasszikus, van rá esély, hogy az eredeti felállás is megkapja a maga remake-jét. HA megcsinálnánk, egyes platformoknak jobban feküdne a stratégiai játék, de igazából az lenne a jó, ha a Syndicate megint igazi franchise lenne, és mindenféle irányba fejlődhetne". Na, emberek, a tanulság: ha nem tetszik, hogy a régi jó kis játékainkból ostoba FPS-eket csinálnak szakmányban, akkor nem lázadni kell, csak megmutatni, hogy a fejlesztőknek nincs igazuk, mikor azt mondják, hogy manapság csak az egyszerű játékokra van igény. (Sajnos a Syndicate-nek a fent tárgyalt változata csak elméletben létezik, így a cikk mellé az azonos című FPS legújabb képei közül válogattunk illusztrációt).

Érdekes adatok

Mivel lassan már nekünk is elegünk van a meddő Diablo III információáradatból (mert adják ki, aztán majd beszélgetünk), de két, az októberi Blizzconon elhangzott dolgot mindenképp meg kell említenünk. Az egyik, hogy a játékban megszerezhető tárgyak 70 százaléka csak a normál nehézségi szint felett lesz elérhető, és ennek az az oka, hogy egyszerűen túl erős bónuszokat adnának a legalsó szinten ellenünk küldött szörnyekkel szemben. Így tehát, aki valami igazán durvát akar majd magának, és el akarja érni a 60. szintet, az a Hell és a Nightmare fokozatokon is keresztül kell, hogy verekedje majd magát (mi itt a szerkesztőségben az ilyesmit Chrisre bízzuk). A másik megdöbbentő adat az a szám, ami a fejlesztők szerint a különböző lehetséges képzettségkombinációk adnak ki: 2,8 trillió, ami ugye 2 800 000 000 000 000 000. Nyilván ez nem teljesen komoly, inkább az a fontos, hogy „ezúttal nem az volt a cél, hogy optimális kiépítéseket adjunk a játékosoknak, hanem hogy minél több lehetséges kombináció közül választhasson mindenki". Atya ég, de jó játék lesz ez.

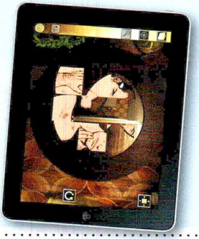


PATRIOTS ALCÍMMEL ÉRKEZIK AZ ÚJ RAINBOW SIX-EPIZÓD (A RAINBOW6PATRIOTS.COM DOMAIN LEFOGLALÁSA A VÉGSŐ BIZONYÍTÉK)



XIII 2

Azt hiszem az év leghülyébb címét sikerült összehoznom, de nem az én hibám ez, hanem az Anuman Interactive-é: ők találták ki ugyanis, hogy folytatást készítenek a 2003-ban megjelent Ubisoft-klasszikusnak, a képregényes és cel-shading elemeket vegyítő XIII című FPS-nek. A megjelenésekor jó értékeléseket kapó, ám az eladások alapján a formátum a fiók mélyére került, és a helyzet az, hogy a mostanában aktuális visszatérés sem feltétlenül olyan, amit a rajongók elvárnak. Annak ellenére ugyanis, hogy az eredeti játék végén azt olvashattuk öles betűkkel: „TO BE CONTINUED" (Folytatása következik), az új rész nem FPS, inkább interaktív kaland. A fejlesztők egy fejtörőkkel és logikai feladványokkal tűzdelt formátumban látják a siker zálogát, no meg abban, hogy a PC-s változat mellett mindenféle mobil eszközre (ami alatt most történetesen az okostelefonokat, illetve a különféle -tabokra és -padokra gondolok) is átportolják. A véres akció helyett sokkal inkább minijáték-gyűjteménynek tűnő alkotás elméletileg most novemberben jelenik meg, de biztosat még a lapzárta pillanatában sem tudtunk. A képek alapján azonban egy dolog biztos: aki annak idején imádta a XIII-at, az joggal adhat hangot a benne felgyülemlő gyűlöletnek, a faék egyszerűségűnek tűnő rejtvények alapján ugyanis nem tiszta, ki lesz a célcsoport. Az eredeti játék retardált rajongói? A gyilkos kedvű kétévesek? Valamiért úgy érzem, sosem derül majd ki…



TOP 5

MAGYARORSZÁG 10.17. – 10.23.

The Sims 3: Házikedvenc

Felfüggesztem a Simsszel kapcsolatos hallgatásomat, hogy elmondjam: inkább vegyétek ezt, mint unjatok rá egy igazi kutyára.

PCG 11.12 **83%**

Might & Magic: Heroes VI

Jól sikerült kis játék, ráadásul magyarok állnak mögötte, így ha valaki játszani akar egy igazán jót, tegye meg, hogy megveszi.

PCG 11.12 **80%**

Assassin's Creed

Sosem fogy el az első rész a boltok polcairól, akárhogy is próbálkoztok. Pedig bármelyik másik rész, ami utána jött, jobb…

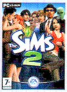
PCG 08.05 **79%**

FIFA 12

Meggyógyult Dzsudzsák Balázs kulcscsontja, így visszatérhetett a pályára – a FIFA 12-ben nem voltak ilyen gondjai.

PCG 11.10 **92%**

The Sims 2



Ahogy az a borítóról is kiderül, a Sims hatalmas sikere mögött egyértelműen a földön kívüli létformák összeesküvése áll.

PCG 04.11 **91%**

Egyre bővül az Origin

Noha maga a platform még közel sem tökéletes, a Steam egyik legkomolyabb kihívója, az EA égisze alatt működő Origin újabb lépést tett a siker ösvényén. A Battlefield 3 kötelező Origines regisztrációja mellett (amivel valószínűleg millió és millió új, potenciális vásárlót szerzett magának az Electronic Arts) a Capcom, a Warner és a THQ is bejelentette, hogy a játékaik ezen túl a narancssárga-szürke webshopban is kaphatóak lesznek. Ahogy Christian Svensson, a Capcom alelnöke fogalmazott, „a cél az, hogy a cég meghatározó játékai újabb és újabb PC-s területeket hódítsanak meg, és a hosszú távú tervek alapján az Origin ebben hatalmas segítség lehet". Terri Schiek, a THQ amerikai szárnyának alelnöke szerint a digitális platform adottságai pont egybecsengenek azzal, amire a Saints Row: The Thirdnek szüksége van, és persze a Warner sem maradt csendben: Greg Ballard szintén alelnök, és szintén nagyon meg volt elégedve a megállapodás részleteivel. Bár az sosem baj, ha egy szolgáltatás bővül, azért a jegyzőkönyvbe vegyük bele, hogy reméljük, ezekkel az akciókkal nem veszélyeztetik az amúgy is porcelánlábakon álló Origin napi működését (bár végül is a BF 3 európai startjánál is csak egyszer térdelt le a rendszer).

Pofonért jár bíróságra a Bethesda

A kiadó, aki korábban kiváló szerepjátékairól volt ismert, amellett, hogy természetesen ebben az aspektusában is igyekszik nagyhatalom maradni, mostanában egyre többször a bírósági ügyei miatt kerül elő. Korábban már hírt adtunk mind az Interplay (Fallout-világ jogainak korábbi birtokosa), mind a Mojang (a Minecraft készítő zseni, Markus „Notch" Persson cége) elleni keresetükről. Nos, félidőben úgy látszik, hogy a Zenimax (a Bethesda anyacége, csak hogy plusz egy nevet bedobjak) házhoz ment a lószerszámért: az előzetes tárgyalásokon hozott döntések alapján ugyanis egyik esetben sincs igaza. Az Interplay ellen azzal próbálkoztak, hogy a Fallout MMO-t – állítólag – fejlesztő cég csak a névhasználatot vásárolta meg a sikeres posztapokaliptikus világ jogait birtokló Bethesdától, és semmi mást (tehát semmit nem használhatnának, amitől a Fallout valójában Fallout). A másik ügyben ugye ott hagytuk abba, hogy a Bethesda beperelte Notchékat a Scrolls című játékért, egészen pontosan magáért a címért, mondván az túlzó hasonlatosságával összezavarhatja az Elder Scrolls rajongóit, így tisztességtelen úton juthat előnyhöz. Nos, ez most már nem csak szerintünk baromság, az átmeneti döntés alapján ugyanis a svéd bíróság sincs oda az ötletért, hogy egy-egy szó alapján máris akkora zavar keletkezhetne a fejekben, hogy valaki egy FPS-nézetes, sárkánygyilkolós szerepjátékot összekeverjen egy kártyagyűjtögetős indie-cuccal.

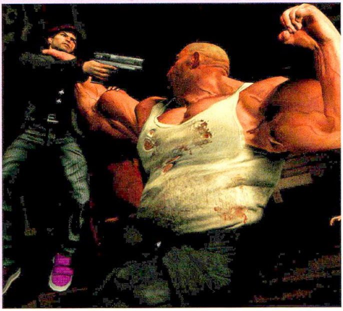
HIHETETLEN, DE KÉT HÉTTEL A RENDEZVÉNY ELŐTT MÁR NEM LEHET JEGYET KAPNI A NOVEMBER 17-18-ÁN MEGRENDEZÉSRE KERÜLŐ MINECONRA

Kingdoms of Amalur: Reckoning

Az egész egyszerűen csak kellemetlen élményként leírható E3-as bemutató, illetve a bejelentés óta tartó töketlenkedés a végéhez közeledik az EA epikusnak mondott szerepjátékával kapcsolatban. Kijött végre egy halom olyan információ, ami végre azt is megmutatja, hogy a játékosok szerint miért lesz majd jó (ugyanis az, hogy milyen nagyágyúk dolgoznak a játékon, senkit nem győzött meg). Nem volt tiszta eddig például, hogy a rendkívül eredeti módon felvezetett, amnéziával sújtott, a halálból visszatérő hős mennyire lesz alakítható – persze, azt hallottuk, hogy teljesen, de az EA szerint a Need for Speed The Run is jó lesz. Na, de a lényeg: a bemutató videók alapján részletes karakterformálást kapunk, tulajdonságokra és képzettségekre elosztható pontokkal, illetve szabadon választható fegyvernem- és varázslatspecializációval. A megfelelően mélynek tűnő rendszer igazi érdekességét két dologban találjuk meg. Az egyik, a különleges kártyalapok megnyitásának és gyűjtögetésének lehetősége: a fejlődés iránya alapján kapott lapok bónusz erővel és képességekkel ruházzák fel a hősöket, és a fejlesztők tervei szerint nemcsak a harcok kimenetelét befolyásolják, de a választott lapok minden egyes kalandot egyedivé tesznek majd. A másik dolog a fateweaverek, „sorsszövő karakterek szerepeltetése": ezek a különleges NPC-k arra adnak majd lehetőséget, hogy az addig felhasznált képzettségpontokat újraosztva az alapoktól építsd újra a hősödet. Egyelőre úgy tűnik, hogy nem lesz kaszt alapú megkötés: ha olyan varázslót szeretnél, aki kardforgatásban is világbajnok, hát megteheted – ha meg nem tetszik, csak elsétálsz egy sorsszövőhöz, és némi aranyért cserébe kipróbálhatod, milyen egy a bűvigéket is jól soroló tankkal játszani.

40 hétig biztosan nem unod meg

A Saints Row sorozat eddig sem arról volt ismeretes, hogy az ember hamar beleunt volna, de a The Third alcímmel érkező – meglepő adat jön – harmadik résznél valami egészen újat próbál ki a játékot kiadó THQ. A korábban tett, egy évre elegendő DLC-kről szóló nyilatkozatoknak megfelelően most kiderült, hogy negyven hétre elegendő letölthető munícióval készülnek a november 15-én startoló játék rajongóinak kielégítésére. „Minden egyes csomag valami teljesen újat hoz majd be Steelport életébe, és egyik-másik fenekestől forgatja fel majd az addigi viszonyokat", mondta el Brian Farell, a kiadó elnöke. „Korábban megpróbáltuk azt a modellt, hogy az alapjátékot nyomott áron értékesítjük, és az így szerzett rajongótábort minőségi, de drágább DLC-kkel tartjuk meg – sajnos ez nem jött be, a 40 dolláros ár nem volt elég alacsony", nyilatkozta szokatlan őszinteséggel a vezérigazgató. Nyilván ennek a tapasztalatnak köszönhető az is, hogy a Steamen a lapzárta pillanatában 49,99 euróért rendelhetjük elő a játékot (ami nem nyomott ár), itthon ugyanezért a nagyobb boltokban 9999 forintot kérnek, így pillanatnyilag az a furcsa helyzet áll fent, hogy itthon jobban megéri vásárolni, mint a neten megrendelni. A Saints Row The Third amúgy az év legidiótább játékának címére is pályázik (és a szokásoknak megfelelően valószínűleg rajt-cél győzelmet arat a kategóriában), és alig pár nappal az újság megjelenését követően, november 15-én veheti meg mindenki, aki végre egy olyan programot szeretne, amiben mindent lehet – nincs ugyanis másik termék a piacon, amiben lila kabrióban száguldozó, Hitler-bajszos szurkolólányokból verbuválhatunk magunknak utcai bandát.



RÖVID ÉLETŰNEK BIZONYULT A JUST CAUSE 3-RÓL SZÓLÓ PLETYKA – A FEJLESZTŐCSAPAT FŐNÖKE SZEMÉLYESEN CÁFOLTA AZ INFORMÁCIÓT

Mint minden hónapban, ezúttal is szentelünk két oldalt a legfrissebb és legfontosabb indie-történéseknek, szakértőnk,]{redenc tolmácsolásában. A nagy sikerű rovatban ezúttal is vicces, furcsa, elgondolkodtató, de ami a legfontosabb, a mainstream játékgyártásban megszokott megoldásoktól nagyon messze álló programok kerülnek terítékre. Természetesen továbbra is várjuk visszajelzéseiteket a levrov@pcguru.hu címen!

Alone

http://aloneindreams.tumblr.com/

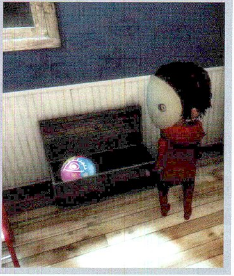
Aki kedveli Neil Gaiman Coraline című könyvét, vagy a belőle készült animációs filmet, annak figyelmébe ajánlom a kanadai Alec Holowka (a felejthetetlen Aquaria tervezője) és egy tehetséges brazil művész, Frederico Machuca készülő kalandjátékát, amelyben a főszereplő kissrác betéved egy üresen álló házba, ahol különös világ tárul fel előtte.

Kedvcsinálónak íme, saját fordításban a játékhoz készült kis hangulatfokozó:

Egy gyermek felébred.

Fülel, hall-e suttogást, sóhajt, köhintést, sikolyt.
A gyermek egyedül van.
Csak a szaporázó apró lábak nesze, egy fa távoli reccsenése.
A gyermek maszkot ölt.
Arc a rejtőzködőnek, név a névtelennek.
A gyermek hunyorogva belép az üres házba.
A papucsba bújtatott lábak könnyű csusszanása és egy labda pattogása.
Társa nincs, csak az éjszaka lényei.
Erőtlen zihálás szűrődik át a falakon –
egy élet halovány jele visszhangzik a távolból.

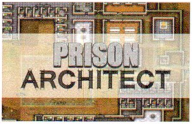
Vajon hová tűntek?
A gyermek alászáll a sötétbe.



Marian and the Fantastic World of Dreams

http://infiniteammo.ca/blog/tag/marian/

Ha már szóba hoztam Alec Holowkát, feltétlenül meg kell említenem, hogy az Alone csak egy afféle mellékszál, az általa irányított Infinite Ammo baráti és családi kör (a csapat ugyanis három főt számlál: ő, a barátnője, Chrissy, és a grafikus, Ashley Dumonchelle) fő projektje ez a cím, amelynek főhősnője egy marionettbábu, Marian, aki egy szép nap életre kel. A játék a kapcsolatokról és az önazonosságról szól, így (akárcsak az Aquaria) nem kevés továbbgondolni valót kínál. Olyan kérdéseket vet fel, mint: „Valóban saját tetteid irányítója vagy?", „Volt már olyan érzésed, hogy más hozza meg a döntéseket helyetted?", „Van valaki az életedben, aki megpróbálja befolyásolni döntéseidet, és te ezt megpróbálod megakadályozni?", „Valóban szükség van a komoly kapcsolatokra ahhoz, hogy az önbecsülésed fejlődjön?" Külön érdekesség, hogy a Marian eredetileg 3D-s játéknak indult, jó pár év fejlesztés és pénz van benne, ám Alec egy idő után rájött, hogy sokkal jobban vissza tudja adni az általa elképzelt hangulatot és gondolatiságot 2D-ben, ezért a lányokkal átdolgozta a teljes projektet. Az eredmény egy valóban magával ragadó, szeretni való alkotás lett, olyan, amelyet a szívünkbe költözött Naija atyjától joggal várunk el. Sajnos a megjelenés egyelőre még a jövő zenéje.



Introversion: bátor döntések

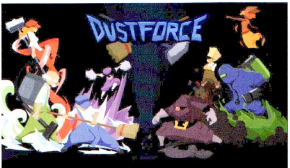
Sokunk kedvence, az Introversion Software, akiknek olyan egyedi csodákat köszönhetünk, mint az Uplink, a Darwinia vagy a DEFCON, hat éve építgette a Subversion nevű bankrabló-szimulátort. A múlt idő nem véletlen: általános megdöbbenésre a srácok bejelentették, hogy jegelik a projektet, mert bár technológiai szempontból közel tökéletes volt, a játékmenet terén zsákutcába jutottak. Ám nem kell aggódnunk, hiszen máris előálltak az új ötlettel, ami a Prison Architect nevet viseli, és amelyben egy olyan börtönt kell felépítenünk, amelyből lehetetlen megszöknie a beutaltaknak. (Bár ehhez hasonló játék már van, a Virtual Playground által hegesztett és a Valusoft gondozásában megjelent Prison Tycoon-széria, az azért sok nyomot nem hagyott eddig az iparban). Ráadásul úgy tűnik, az Introversion valóban visszatér a gyökerekhez, hiszen ezt a címet benevezik az jövő évi IGF-re – utoljára a srácok 2006-ban, a Darwiniával jártak ott.

REKORDSZÁMÚ NEVEZÉS ÉRKEZETT A JÖVŐ ÉVI IGF-RE – AZ 570 PÁLYAMŰ 45%-KAL HALADJA MEG A TAVALYI MEZŐNYT.

Secrets of Grindea

http://eldblol.blogspot.com/

Egy 23 éves svéd srác, Fred Ström építgeti ezt a játékot a Microsoft XNA keretrendszerében, pár segítővel az oldalán. És hogy miről is van szó? Nos, egy igazi old-school RPG-ről, amely leginkább a Zelda játékmenetére épül, ám komolyabb jártasságrendszerrel (például szintlimit sincs) és a karakterek testreszabásának, átvariálásának sokrétűségével. A játék lényegi eleme a gyűjtögetés, hiszen az a célunk, hogy a legjobb Gyűjtővé váljunk, birtokosai legyünk a birodalom legritkább holmijainak. Sok helyszín és dungeon, számos mellékküldetés és titok vár ránk, no meg egy hosszú sztori, amit egyedül, de akár négyfős kooperatív módban is végigjátszhatunk majd.



Dustforce

http://dustforce.com/

Négy fiatal jenki srác hozta létre a Hitbox stúdiót, első munkájuk egy 2D-s arcade platformcím, amely játékmenetében emlékeztet a Super Meat Boyra: meglehetősen nagy, olykor veszélyes csapdákkal megszórt pályákon kell megtalálnunk az optimális útvonalat látványos ugrásokkal és kombókkal, miközben csépeljük az elénk kerülő ellenséget. A Dustforce érdekessége, hogy stílusában (főleg a karakterek kinézetében) érezhető némi távol-keleti beütés (arról nem beszélve, hogy durva vérengzések helyett ifjú takarítókkal kell őszi avart söprögetnünk...), grafikája egészen döbbenetes, művészi igényességű, az animáció szimplán zseniális, akárcsak a saját főzésű, a klasszikus, 8-bites hőskort idéző zene – igencsak erős kezdés egy zöldfülű csapattól... A Dustforce a Steamen lesz kapható, egyelőre nem tudni mikor, de akit érdekel a játék, egy korai prototípusdemót talál a http://www.indiepubgames.com/game/Dustforce! címen.

Amanita Design: teljes gőzzel

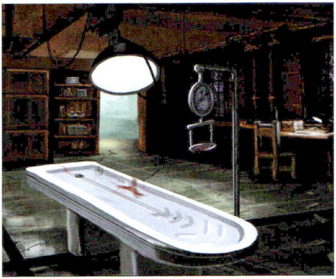
A magazinunkban is tesztelt és dicsért Machinarium cseh alkotócsapata nem pihen, sőt egyszerre több vasat is tart a tűzben. Egyrészt elkészítették az imént említett egyedi kalandcím iPad2-verzióját, és dolgoznak az Android-változaton is (így az Xbox 360 kivételével gyakorlatilag minden platformon elérhető a cucc), másrészt két új játékot is hegesztenek. Az egyik első játékuk és egyben sikercímük, a Samorost harmadik része (aki nem ismerné, ez is egy, a Machinariumhoz hasonló mechanizmusú és látványvilágú puzzle/kaland), a másik a 2012-re ígért Botanicula, amelyről egyelőre az összes információ csak a www.botanicula.net címen elérhető kedvcsináló videó, de természetesen figyelemmel kísérjük a projektet. Még valami: akinek bejött a Machinarium vagy a Samorost zenéje, annak érdemes felkeresnie a www.floex.cz oldalt, ahol meghallgathatja és meg is vásárolhatja az említett művek komponistája, Tomáš 'Floex' Dvorák új albumát.

botanicula

Asylum

http://www.facethehorror.com/

Agustín Cordes, az utóbbi évek egyik legjobb kalandcíme, a Scratches argentin tervezője új csapatot alapított, és immár a Senscape kötelékében készíti friss játékát, mely még durvábbnak ígérkezik, mint a 2006-os horror. Hősünk korábban a Hanwell Elmegyógyintézet lakója volt, de gyógyultan távozott – ám egy idő óta fura emlékképek villannak be agyába. Miután a hallucinációk egyre jobban elhatalmasodnak rajta, elhatározza, hogy visszatér az intézménybe, amelyet pár éve különös, nem tisztázott okokból bezártak, hogy a helyszínen járjon a dolog a végére. Azt hiszem, az, hogy egy hatalmas (amúgy valós diliház alapján lemodellezett), elhagyott és pusztulófélben lévő épületben kell bolyonganunk egy nem teljesen százas komával, elég jó alap egy hátborzongató játékhoz, amelyben a Scratcheshez hasonló, jól összerakott puzzlerendszer és sok-sok sötét, megfejtendő titok vár ránk. Megjelenés valamikor 2012-ben, de lehet, hogy még idén kapunk egy demót belőle – a műfaj kedvelőinek érdemes figyelni rá.



A BINDING OF ISAACHOZ HALLOWEENI DLC ÉRKEZETT INGYEN: ÚJ FEJEZET, KARAKTER, BEFEJEZÉS ÉS EGYÉB JÓSÁGOK...

EZEKET A DROIDOKAT KERESTÜK

STAR WARS THE OLD REPUBLIC

KOMOLY KIHÍVÓ NÉLKÜL BOLDOGAN TELNEK A WORLD OF WARCRAFT KÉSZÍTŐINEK NAPJAI, SENKI SINCS, AKI MEGPRÓBÁLNA SZEMBESZÁLLNI AZ ÓRIÁSIRA NŐTT GÉPEZETTEL. AZAZ MAJDNEM SENKI, UGYANIS DECEMBER 20-ÁN ÉRKEZIK AZ ELSŐ KOMOLYABB VETÉLYTÁRS, MELYNEK BÉTATESZTJÉBEN MI IS KÖRÜLNÉZTÜNK.

[ÍRTA CHRIS]

A WoW sikerét nehéz lenne egy dologban meghatározni, de az biztos, hogy azok a cégek, akik eddig megpróbálkoztak egy szeletet elcsórni a tortájukból, rendre kudarcot vallottak. Ingyenes lett az Age of Conan és a DC Universe, s még ki tudja hány távol-keleti MMO található meg a piacon, melyeknek rendre beletört a bicskája a havidíjas játékok piacára történő bejutásba. Most viszont egy olyan cég van soron, aki kifogyhatatlannak tűnő tartalékaival és hatalmas médiagépezetével végre esélyesen veheti fel a harcot a Blizzarddal, hű fegyverhordozójuk pedig nem más, mint az a Bioware, akiknek megannyi pazar szerepjátékot köszönhettünk már a Baldur's Gate-től kezdve a Mass Effecten át, egészen a Dragon Age-ig. Legújabb csodafegyverük ezúttal Star Wars: The Old Republic névre hallgat, amely a nem túl szép halált halt másik Lucasarts szerepjáték, a Star Wars: Galaxies után végre egy olyan MMO-nak tűnik, amelyben van potenciál.

EGY MESSZI-MESSZI GALAXISBAN...

3000 évvel járunk Darth Vader születése előtt. A világ biztonságára a Jedi Tanács felügyel, a Galaktikus Köztársaság védőbástyája már évezredek óta óvja a békét. Évszázadokkal jelen történéseink előtt megjelenik a vérszomjas Sith birodalom, akiket a Köztársaság katonái utolsó szálig elpusztítanak – vagy legalábbis azt hiszik. Ezután a Jedik folyamatos megfigyelés alatt tartják a Sithek bolygóját, a Korribant, amire elsőként csap le a semmiből érkező Birodalom. Korriban elesik, majd számtalan más világ követi a sorsát. Miközben a Köztársaság alig képes felocsúdni az első támadásból, egyik csatát vesztik a másik után. Amikor a Birodalom egy csellel megpróbálja bevenni az Alderaant, végre úgy tűnik, hogy fordul a kocka, és a Köztársaság katonái a Jedikkel együttesen felülkerekednek, aminek hatására a Birodalom kezdeményezi a béketárgyalásokat. Igen ám, de a Köztársaságot ez már nem annyira érdekli, szeretnék végérvényesen kiirtani a Sitheket és a Birodalmat, ezért a Birodalom egy merész lépéssel elpusztítja a Coruscanton lévő Jedi templomot, majd a bolygót túszul ejtve kiköveteli magának a békeszerződést. Meghúzzák az új határokat, de a feszültség egyre növekszik a két fél között.

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Bioware

MŰFAJ
MMORPG

MEGJELENÉS
2011. 12. 20.

STÍLUSMINTA

SW KotOR
2003 (LUCASARTS)

Star Wars Galaxies
2003 (SONY OE)

OSZTÁLYHARC

Itt lépünk be a játék történetébe, hihetetlen jól koreografált, tényleg döbbenetes CG-jelenetek után érkezünk el a karakterválasztó képernyőhöz, ahol aztán kiválaszthatjuk, hogy a Sithek vagy a Köztársaság oldalán kívánunk-e harcolni. Négy karakterosztály található mindkét oldalon, melyek annak ellenére, hogy oldalanként más-más nevet kaptak, lényegében megegyeznek egymással (csempész vagy fejvadász, krumpli vagy burgonya). Emellett választhatunk magunknak fajt (ember, twi'lek, zabrak, stb.), valamint aprólékos módon kialakíthatjuk kinézetünket, magasságunkat, hogy aztán belevágjunk a világ megmentésébe.

A karakterosztályok igen érdekesek, valószínűleg mindenkinek van már elképzelése arról, hogy milyen szereplőt szeretne alakítani egy Star Wars univerzumban. Mi persze azt gondoltuk, hogy mindenki Jedi akar majd lenni, hiszen ők a galaxis szuperhősei, akik fénykardjukkal még a lézernyalábokat is kivédik. Valljuk be, elképzelni se tudnánk, hogy ki lenne képes felvenni a versenyt egy szuperreflexekkel megáldott, telepatikus – vagy akár mondhatjuk, hogy mágikus –képességekkel rendelkező

fickóval vagy nővel? Nos, az SWToR esetében már szerencsére bárki. A fejvadász képességei éppolyan erősek, mint egy Jedi lovagé, a sith inkvizítort lenyomhatja egy köztársasági rohamosztagos, a csempész pedig bármikor végezhet a sith harcossal, nincsenek túl nagy erőegyensúlybeli problémák.

Bár a négy meglévő karakterosztály eleinte elegendőnek tűnik, azért a komolyabb kalandozások már megkövetelnek bizonyos szintű szakosodást a játékosoktól, ezért a tizedik szintet elérve specializálódhatunk is: minden karakter két további alosztály közül választhat magának megfelelő specializálódást, valamint megjelennek a képességfák is, ahol tovább finomíthatjuk, fejleszthetjük karakterünk meglévő képességeit. Ezekből a képességfákból mindenkinek három jut, melyekből kettő egyedi, egy pedig osztályonként megegyezik.

A helyszínek kialakítása megfelel annak, amit egy Star Wars (és egy BioWare-) játéktól elvárunk

Így válhat egy sith inkvizítor például villámokat és átkokat dobáló varázslóvá (sorcerer), vagy két egykezes kardot forgató bérgyilkossá (assassin). Így lehet a jedi lovagból tank (guardian), vagy egyszerű sebzésosztó (sentinel), valamint így képezhetünk magunknak gyógyítót, távolsági- vagy közelharci sebzésosztót. Ezek az osztályok ismerősek lehetnek már a legtöbb MMO-játékos számára, karakterkreálás előtt érdemes megnézni, milyen szerepet is szeretnénk majd felvállalni a játék során, s úgy választani magunknak szereplőt az első tíz szintre. A képességfáknak és az alosztályoknak hála a kombinációk száma óriási, remélhetőleg az erőviszonyok közti egyensúlyt is hamar megtalálják majd a készítők.

Eleinte féltünk, hogy a Jedik és Sithek uralta játéktéren nem lesz más normális karakter, de a béta megnyugtatott mindenkit

JÁRT UTAT JÁRATLANÉRT...

A SWToR játékmenete nem sokban különbözik a hagyományos MMO-játékétól, de amiben igen, az kifejezetten irigylésre méltó. Az alap MMO receptet már elkészítette a Blizzard, amihez hozzányúlni nagy badarság lenne bárki részéről is, hiszen a több millió előfizetővel rendelkező World of Warcraft nem véletlenül vált a világ legnépszerűbb szerepjátékává.

Ugyanazt az utat próbálja kikövezni magának most a The Old Republic is, ennek megfelelően azok fogják a legmagabiztosabban megtenni első lépéseiket, akik már játszottak a World of Warcrafttal. A jól ismert billentyűkiosztás, a jól ismert játékmechanika szinte semmi eredetiséget nem mutat. Küldetéseket veszünk fel ott, ahol a minitérkép jelzi számunkra, majd elmegyünk oda, ahova a térkép mutatja, hogy el kell mennünk, hogy aztán leverjünk négy óriáscsótányt és felszedjünk három gombát. Ezután vissza a küldetésadó helyre, ahol megkapjuk a következő feladatot, amiben már az óriáscsótány királyt kell elpusztítani, végül tovább a következő területre, ahol kezdődhet minden elölről. Bár elsőre talán repetitívnek, unalmas hangzik ez a fajta kalandozás, nem csak a WoW, de úgy tűnik, hogy a SWToR esetében is működik a dolog, ugyanis a készítők igyekeztek a lehető legszínesebbé, legváltozatosabbá tenni ezeket a küldetéseket. Nem kell órákat farmolnunk, hogy leverjünk 15 vaddisznót, nem kell tucatnyi makkot

HA HARC, HÁT LEGYEN ŰRHARC!

Nagyjából a 15. szintet elérve a játékos megkapja az első űrhajóját, amivel nem csak bolygókról bolygókra utazgathat, hanem különleges bevetéseken, azaz űrharcokban is részt vehet. Hajónk galaktikus térképére kattintva választhatjuk ki, hogy melyik küldetésbe kívánunk éppen becsatlakozni, és az indítás után egy lövöldözős minijáték képe tárul elénk. A Star Wars: Galaxies-zal ellentétben már nem szimulátorról van szó, hanem egy sínen húzott űrhajóval kell ellenséges vadászgépekre, naszádok generátoraira, vagy űrállomások lövegtornyaira lövöldöznünk, azaz senki ne számítson arra, hogy az SWTOR-ban tér vissza a TIE Fighter. Természetesen külön fejlődési rendszer bújik meg itt is, aminek segítségével fejleszthetjük hajónk fegyverzetét és páncélzatát, és persze tapasztalati pontot is gyűjthetünk hősünk számára.

TÁRGYKÉSZÍTÉS

ARMORTECH Nehézpáncélok és elektronikus pajzsrendszer kovácsolása

ARMSTECH Lőfegyverek, karabélyok és fejlesztések gyártása

ARTIFICE Finom megmunkálással történő Jedi- és Sith-ereklyék készítése

BIOCHEM Biológiai implantátumok és teljesítménynövelő szerek készítése

CYBERTECH Droidokhoz és hi-tech páncélokhoz való kiegészítések létrehozása

SYNTHWEAVING Természetfeletti tulajdonságú könnyűpáncélok és ruhák készítése

PÁLYAVÁLASZTÁSI TANÁCSADÓ

A JÁTÉKBAN TALÁLHATÓ, HÁROM CSOPORTRA OSZTHATÓ SZAKMÁKAT TÁRSAINK SEGÍTSÉGÉVEL IS VÉGEZHETJÜK. KIS KOMPÁNIÁNK TAGJAI KÉRÉSRE DIPLOMÁCIAI KÜLDETÉSEKET TELJESÍTENEK, ÁSVÁNYOKAT GYŰJTENEK, LÁDÁKAT TÖRNEK FEL.

CSAPATKÜLDETÉSEK

DIPLOMACY Tárgyalások kezdeményezése, light/dark pontok gyűjtése

INVESTIGATION Nyomok analizálása, melyek értékes titkokhoz vezetnek

TREASURE HUNTING Kincsvadászat a javából, nyomok felkutatása

UNDERWORLD TRADING Illegális kereskedelem, tiltott termékek beszerzése

GYŰJTÖGETÉS

ARCHEOLOGY Értékes ereklyék és fénykardokba rakható kristályokat felkutatása

BIOANALYSIS Leölt állatokból és növényekből való komponensek beszerzése

SCAVENGING Ősi romok felkutatása és működésképtelen alkatrészeket hasznosítása

SLICING Zárt tárolók és gépek feltörése, értékes adatokat és tervek megszerzése

szedegetnünk a földről, és nem kell órákat utazgatnunk egyik helyről a másikra azért, hogy átadjunk egy üzenetet. Persze ezekből is akad egy-kettő, de nem igazán jellemző a játékra, küldetésről küldetésre simán fejlődhetünk egészen az 50. szintig.

Külön figyelemre méltók a karakterosztályunkat érintő class-küldetések, melyek általában a legizgalmasabbak és legérdekesebbek. Ezeket többnyire olyan helyeken kell végrehajtanunk, ahol csak és kizárólag mi vagyunk jelen, zöld energiafüggönnyel jelöli számunkra a program, ha ilyen területre lépünk. Ezek az úgynevezett sztori-területek, amelyek mögött nem kell arra várnunk, hogy újraéledjenek a mások által levadászott szörnyek, nem úszik a beszélgetés közben a képernyőbe még egy játékos, itt minden csakis a mi szórakozásunkért van jelen.

Akadnak olyan küldetések is, melyeket párban, esetleg négyen, a maximális csoportlétszámmal teljesíthetünk. Ezeket a küldetéseket is többnyire zárt területek mögött kell végrehajtanunk, ezekhez a szokásos csatornákon keresztül kereshetünk magunknak partnereket (general chat). Itt már gyakran elite, vagy strong – az elite és a normál ellenfél között található nehézségi fokban lévő ellenfelek várnak majd minket, a küldetések végrehajtásáért pedig ritkább cuccokat szerezhetünk. Vannak 15-30 perces úgynevezett Flashpoint-küldetések, ahol négyfős partival kalandozhatunk, ezek leginkább a heroic instancokra hasonlítanak, boss-harcokkal, epic vagy kék cuccokkal megpakolva.

Tárgyaink kezelése is hasonlóan működik, mint a Blizzard játékában, sok újdonságra nem kell felkészülnünk. Szürke színnel jelölik számunkra az eladható kacatokat, zöld, kék, lila színekkel jelölik a tárgyak ritkaságát, valamint sárgával azokat, melyekbe a statisztikáinkat változtató modifikációkat pakolhatjuk (mint a gemek a WoW esetében). A talált vagy legyártott tárgyainkat egy aukciós házban is értékesíthetjük, a különbség csak annyi, hogy a piac itt Galactic Trade Network névvel üzemel. Ezen kívül jelvényeket (badge) is szép számmal begyűjthetünk a küldetések során, melyeket aztán értékes felszerelésekre válthatunk az adott területen, talán ez is ismerősen hangzik minden WoW-játékos számára.

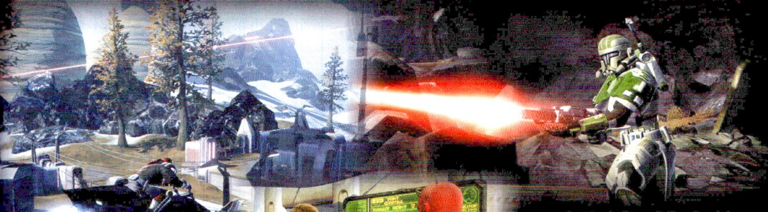
Az SWTOR készítőinek volt annyi esze, hogy a Jedi körítést leszámítva nem próbálják megújíani a WoW jól működő koncepcióját

NAGYON ZÁRT TESZT

Sajnos nem minden fenékig tejfel a SWToR esetében, ugyanis a World of Warcrafttal ellentétben a fent említett játékmenet jóval zártabb, körülhatároltabb, mint amilyet egy MMO-tól várna az ember. A bejárható terület eleinte kicsi, aztán ahogy lépjük a szinteket és fedezzük fel magunknak a világot, nem igazán akar kinyílni előttünk. A 17. szintig végig olyan érzésünk volt, hogy csupán egy csőben közlekedünk, amelyből alig-alig találunk leágazásokat. Kevés a kezdőterület, kevés a zóna, sok viszont a játékos, akikből elképzelni is nehéz, mennyi lesz a játék hivatalos indulásakor. Azért, hogy a hatalmas tömegben ne kelljen fél órákat várni egy nyomorult vaddisznó leölésére, minden terület fázisokra lett osztva, amiből ha egy betelik, nyílik egy következő, tehát egy területen több száz játékos kalandozik láthatatlanul egymás mellett és alatt, elkülönítve. Ennek persze megvannak az előnyei, de például ha csapatba kerül négy játékos, akkor előfordulhat, hogy egyes tagok más fázisban játszanak. Ilyenkor, ha fázist váltunk (szerencsére a térképen ezt bármikor megtehetjük), mindenki visszakerül a kezdőzónájába, ami nem túl elegáns dolog. Negyed órát simán várhatunk arra, hogy újra egy helyre kerüljön az egész csapat.

AKARSZ RÓLA BESZÉLNI?

Már a cikk elején említettem, hogy akadnak a játéknak olyan aspektusai, melyek nemcsak forradalmiak egy MMO játék esetében, de nagyon jól működnek. Ezek közül a legfontosabb a



A fejvadászok komoly sikerre számíthatnak – neked talán nem Boba Fett volt a kedvenc karaktered?

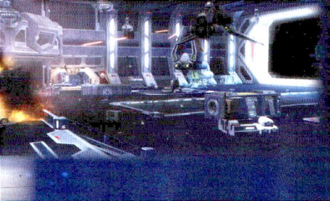
dialógusrendszer, amely a történetet hivatott elmesélni a játékos számára. A The Old Republic esetében a küldetések felszedése nem csupán annyiból áll, hogy rákattintunk egy felkiáltójellel a feje felett álló goblinra, és a szöveget átugorva nyomunk egy gombot, hanem egy Bioware-játékokból ismerős beszélgetés képernyő ugrik fel, amelynek aktív részesei lehetünk. Válaszainkat egy Mass Effectből ismerős körmenüből választhatjuk ki, eldönthetjük, hogy mennyire szimpatikus számunkra az illető, hogy milyen stílusban beszélünk vele, illetve hogy egyáltalán elvállaljuk-e az adott küldetést, vagy sem.

Karakterképernyőnkön megfigyelhetünk egy light/dark csúszkát is, aminek mozgatását ezeken a beszélgetéseken keresztül végezhetjük. Válaszaink sok esetben kihatással lesznek arra, hogy karakterünk személyisége hogyan fejlődik, aminek köszönhetően használhatunk majd olyan tárgyakat, melyek megkövetelnek egy bizonyos mértékű rossz vagy jó besorolást (egyes fénykardok például lehetnek dark 1, vagy light 1 szintűek). Számomra talán a legnehezebb az volt, hogy gonosz karakteremmel elérjem az első sötét

A Star Wars univerzum tökéletes lehetőség a legfurcsább ellenfelek felvonultatására...

FLASHPOINT

Hogy mik azok a Flashpointok? Emlékeztek arra, mikor Luke Skywalker és Obi-Wan Kenobi elmentek Mos Esley-ba? Ott bementek egy bárba, nyomtak egy LFG-t, majd Han Solo és Chewbacca csatlakoztak hozzájuk. Ezután fogták magukat, elrepültek a Halálcsillagra, hogy megmentsék Leia hercegnőt a börtönből – na, az egy Flashpoint volt. Komolyra fordítva a szót a flashpointok (azaz instance-ok) a játék négyfős zárt területei, ahol csakis a csapatunk van jelen. Már a kaland elején is találhatunk ilyen többször újrajátszható flashpointot, segítségükkel könnyen felöltöztethetjük, felszerelhetjük karaktereinket.



szintet, ugyanis tényleg piszkosul kegyetlennek kell lenni ahhoz, hogy ebbe az irányba mozduljon személyiségünk. Azok, akiknek megfekszi a gyomrát pár ártatlan lemészárlása, jobb, ha a jó utat választják majd.

Ez a dialógus-rendszer nem csak akkor működik, ha egyedül játszunk, hanem négyfős parti esetében is. Ilyenkor mindig az válaszolhat, akire épp a szerencse esik, de minél többször pártol az oldalunkra a szerencse, annál jobban növekszik egy újabb csúszka a karakterlapunkon, amely szociális szintünket mutatja. Külön érdekesség, hogy holo-kivetítőn keresztül akkor is részt vehetünk ezeken a beszélgetéseken, ha távol vagyunk a csapatunktól.

Ehhez a sajátos Bioware-szagú megoldáshoz viszont nem árt az alapos angoltudás. Természetesen el lehet nyomkodni a beszélgetéseket, illetve ha az egérmutatót a körmenüre visszük, látjuk, hogy jó, vagy rossz oldalunkat befolyásolják válaszaink, de ilyenkor rengeteg dologról lemaradhatunk, amit semmiképp nem ajánlunk.

TÁRSAK A BAJBAN

A másik érdekessége a SWToR-nak a társak megjelenése. Ezek a társak olyan mellékszereplők, akikkel az utazásaink során találkozunk, s valamilyen okból csatlakoznak hozzánk. Egyszerre legfeljebb négy társunk lehet, akik azon kívül, hogy hűséges csatlósként folyamatosan segítségünkre vannak a harcok során, fontos szereplői lesznek a történetnek. Társaink reagálnak a beszélgetések során rájuk tett megjegyzésekre, sajátos viselkedési formájukhoz igazodva pedig egyre szorosabb barátságot köthetünk velük. Sith inkvizítorként például első társunk azt szerette, ha gonoszak és kegyetlenek vagyunk. Minél több alkalommal válaszoltunk fellengzősen, magabiztosan, lenézően, minél erősebb lett a sötét oldalunk, annál szorosabb kapcsolatot alakított ki velünk, ami egy szintet elérve akár speciális küldetéseket, ritka tárgyakat is jelenthet számunkra.

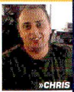
Ezen kívül társaink felszerelését is mi alakítjuk, tehát érdemes minden cuccot alaposan megvizsgálni, mielőtt eladjuk azokat. Egyszerre csak egy társ lehet mellettünk a harcokban, ha pedig csapatba kerülünk és elérjük a négyfős létszámot, akkor a nemjátékos társunk kikerül a játékból addig, amíg újra le nem csökken csoportunk létszáma (tehát ha például nincs tank a csapathoz, megpróbálkozhatunk egy társ bevetésével is). Érdekesség még, hogy elküldhetjük őket: vigyék és adják el a szürke tárgyainkat (ami egy percet vesz igénybe), valamint diplomáciai és egyéb szakmák esetében 5-15 perces bevetéseket is véghezvihetnek, melyek jutalma ritka komponensek vagy egyéb tárgyak lehetnek.

ÉRDEMES VÁLTANI?

Bár erre a kérdésre mindenkinek magának kell tudnia válaszolnia, azért annyit elmondhatunk, hogy a SWToR érkezésével komoly konkurencia lép színre az MMO piacon. Sajnos még nem tudjuk, hogy megmarad-e az erős tartalom a játék végére, hogy milyenek lesznek a raidek, melyekből még csak kettő várja az induláskor a játékosokat, vagy hogy milyen lesz a játékos-játékos elleni küzdelem, mindenesetre amit eddig láttunk a játékból, az felettébb biztató volt. Reméljük, hogy a karácsonyi megjelenés után erősen ráfekszenek a készítők a kiegészítő tartalmak gyártására, a finomhangolásra, és akkor nem lesz semmi baj. Nagy hátránnyal indul a The Old Republic, hiszen évekkel van lemaradva ezen a piacon, de véleményünk szerint mindenképp megérdemel egy próbát azoktól, akik már belefásultak Azeroth szörnyeinek püfölésébe.

www.pcguru.hu/1475

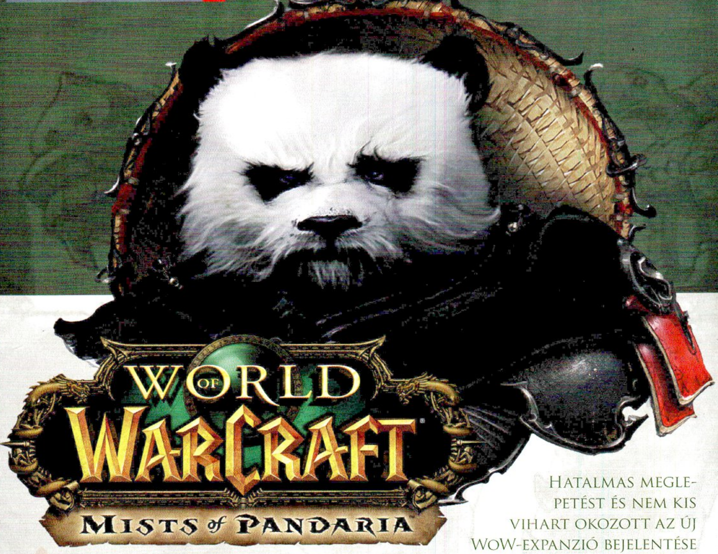
» Komoly kihívója érkezik decmberben a WoW-nak, ami végre megoldást jelenthet azoknak, akik már jó ideje áhítoznak valami igazán ütős alternatívára.



»CHRIS

PRO
Mintha Mass Effectet vagy Dragon Age-et játszanál online, soksok, máshol már bevált recepttel.

KONTRA
Nem túl nyitott a világ, és nem ártana több terület, hogy egy kicsit MMO érzése legyen a dolognak.



Hatalmas meglepetést és nem kis vihart okozott az új WoW-expanzió bejelentése – talán még egy kiegészítő sem osztotta meg ennyire a játékosokat...

A vihart az új játszható faj, az emberszabású pandák okozták, akik annak idején áprilisi tréfaként jelentek meg a Warcraft III-ban, ám olyan sokan szerettek bele a pandarennek nevezett népbe, hogy végül beírták őket a Warcraft-univerzum nagykönyvébe. A MoP tehát közkívánatra készült el, de nehéz nem észrevenni, hogy a fejlesztők ezzel egyszerre nyitnak a fiatalabb (illetve a női) játékosok, és az ázsiai, főleg kínai WoW-rajongók felé. Mi itt és most nem akarunk igazságot szolgáltatni, főleg, hogy a MoP nemcsak a mackókról szól, ennél jóval több fontos változás éri a játékot.

ADATOK

KIADÓ **Activision-Blizzard**
FEJLESZTŐ **Blizzard**
MŰFAJ **MMORPG**
MEGJELENÉS **2012**

STÍLUSMINTA

World of Warcraft
2005 (BLIZZARD)

A KÖDBE BURKOLÓDZOTT BIRODALOM

Az expanzió alapja egy újabb, kisebbfajta kataklizma: a „nagy bumm" utáni, egyre hevesebb háborúban elpusztul Theramore, ami persze felbőszíti az Alliance vezetőit, akik újult erővel küldik harcba erőiket. A konfliktus Pandariában hág a tetőpontjára, az ott kirobbanó véres torzsalkodás viszont érthető módon az addig nyugodtan élő pandareneknél veri ki a biztosítékot. Igaz, ez a nyugalom is látszólagos: tízezer évvel ezelőtt e távoli népség utolsó császára megtalálta a módját, hogy birodalmát áthatolhatatlan ködfátyol mögé rejtse, ám ez a sorssal kötött különös szövetség azóta is kísérti a pandareneket. Közülük páran úgy döntöttek, kitörnek e láthatatlan béklyó szorításából, így összegyűltek egy hatalmas teknős, Shen-zin Su hátán, amely azóta is Azeroth óceánjait járja. Most azonban, hogy mind eme úszó sziget, mind az óhaza veszélybe került, a kalandoroknak nincs más választásuk: fel kell készülniük a harcra, és eldönteni, melyik oldal mellé állnak. Ez egy teljesen új aspektust kínál, hiszen az alapkiképzés idejére, a tizedik szintig megőrizzük semlegességünket, utána kell választanunk a két frakció közül.

A pandaren faj alaptulajdonságai elég izgalmasak: az Epicurean 100%-kal növeli az elfogyasztott ételek után járó stat-bónuszt, a Gourmand pedig 15 pontot ad a főzés jártassághoz, ráadásul e mesterségben lesznek specializációk is, például készíthetünk olyan kaját, amely az erőt, vagy olyat, ami az intellektust turbózza fel. Hasonlóan csábító az Inner Peace, amely a kipihent állapot (azaz a plusz XP-gyűjtés) időtartamát duplázza meg. A Bouncy hasznos (50%-kal csökken a lezuhanás utáni sérülés), a Quaking Palm viszont már komolyabb: egy spéci ütéssel 3 másodpercre elaltatjuk ellenfelünket, ami védekezésnél és támadásnál egyaránt jól jöhet, ez pedig remekül illeszkedik az új kaszthoz, ami nem más, mint a Monk. Ugyan választhatunk a régebbi osztályok közül is (a Druid, a Warlock és a Paladin kivételével bármelyiket), ám ha igazán autentikusak akarunk lenni, mégiscsak keleti harcművéssze fejlesztjük pandarenünket, aki leginkább a pusztakezes csapásosztásban jeleskedik, de az egykezes fejszék, buzogányok, kardok, illetve a bárdok és botok forgatásához is ért – már ha támadónak osztjuk be őt. A szerzetes ugyanis betöltheti a csapat gyógyítójának szerepkörét is, sőt a szövet- és bőrvért ellenére sajátos tank is lehet, a főzőmesterek (brewmaster) ugyanis a különleges italok és az egyedi (részeges) harci technikák hatására tetemes mennyiségű sebzést képesek elviselni. Az új kasztot persze más fajokkal is kipróbálhatjuk; egyedül a worgenek és a goblinok alkalmatlanok erre, mindenki más elsajátíthatja, miként lehet életre kelteni a belső erőt, és hasznosítani a bennünk szunnyadó chi-energiát.

Április elsejei tréfából fizetős tartalmat gyártani – ezt csak a Blizzard tudja komolyan gondolni, és aztán sikerre is vinni ...

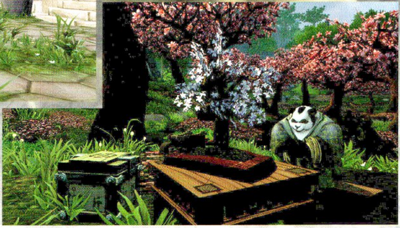
ÚJRASZABOTT TALENTUMOK

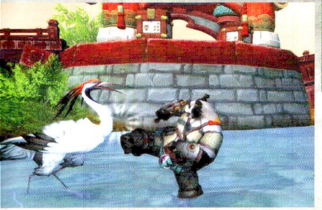
Nyilván nem véletlen, hogy a Diablo III egyik új kasztja szintén a Monk lesz, és én sem véletlenül emlegettem ezt fel, ugyanis a két játék közötti áthallás még erősebb a talent-rendszer vonatkozásában. Az eddigi

KEDVENCEK CSATÁJA

Szintén új elem, hogy az eddig leginkább csak mókának tartott companion petek immár összemérhetik erejüket egymással, a PvP duelhez hasonlóan: bárki kedvencét kihívhatjuk, a győztes lény XP-vel gyarapodik, szintet lép, új képességekre tesz szert. A sikerhez tréningezésre is szükség lesz, amit az erre szakosodott NPC-knél intézhetünk. Sőt, a lényekhez már nemcsak boltban vagy lootból juthatunk hozzá: a nagyvilágban belefuthatunk ritka, vadon élő példányokba is, befogásukhoz azonban le kell győznünk őket.

Nehéz nem rögtön a Kung-fu Panda című (amúgy remek) filmre asszociálni a képanyag láttán, így valamennyire érthető a felháborodás





Az új kaszt, a szerzetes egy pandával az igazi

szisztéma erőteljesen hasonlított a Diablo II-ben megismert képességfához, ami ugye egy kicsit kötöttebb megoldás volt, hiszen ahhoz, hogy meg tudj tanulni egy erősebb skillt, az előtte lévőre is kellett pontot költened, és ez meg is határozta karaktered játékstílusát. Nos, a most bevezetésre kerülő, 2.0 néven emlegetett új szisztéma a Diablo III elgondolására hajaz. Ahogy eddig is, a tizedik szinten választasz magadnak egy specializációt, ám ezután minden 15. szinten kapsz egy 3-3 talentből álló, adott téma köré csoportosuló (mozgásgyorsítás, támogatás), a specializációtól független, tehát az adott kasztra egységes készletet, amely közül kiválaszthatsz egyet. És bár ezeket most is meg kell tanulni, a már megnyitott talentek közül bármikor (kivéve bizonyos szituációkat, például csata közben nyilván nem) átválthatsz egy másikra, ezzel „röptében" átformálhatod karakteredet. Miután a szinthatár 90-re lett emelve, könnyen kiszámítható, hogy 6 szett lesz; ez a 18 talent ugyan kevesebb az eddigieknél, ám ezek jóval drasztikusabban változtatják meg az adott figura karakterisztikáját – illetve nemcsak ezek. A specializáció kiválasztásánál, valamint szintlépésekkor ugyanis hozzájutunk egy-egy újabb képességhez, amely vagy az adott spechez, vagy az osztályhoz kötődik, ráadásul ezeket automatikusan megkapjuk, megszűnnek tehát a „class trainerek", ami gyorsabbá és folyamatosabbá teszi a játékot, hiszen nem kell állandóan visszacaplatnunk valamely városba a tréninghez.

BANDÁZVA, PANDÁZVA

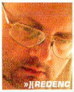
Ennek az új rendszernek különösen nagy hasznát vehetjük majd az instákban, és ezen elgondolás mentén a Blizzard itt is hoz némi újdonságot: bevezetésre kerülnek az időre teljesítendő Challenge pályák, amelyeken a siker függvényében bronz, ezüst és arany minősítést kapunk. Utóbbiért 5%-os debuff jár a következő futás esetén, ha ezt is sikerül tökéletesre hozni, a harmadik próba már 10%-kal indul, és így tovább. Emellé transmogrification cuccok (a 4.3-as foltban bemutatkozó opció, amivel új kinézetet szabhatunk kedvenc holmijainknak úgy, hogy az eredeti statok megmaradnak) és egyéb jutalmak (pl. hátasok, titulusok) is járnak. Jó tudni azonban, hogy a felszerelésünk a kazamatába lépve normalizálva lesz, azaz a saját holmink helyett kapunk egy, az instához tervezett készletet, így itt valóban csak a képesség és tudás számít majd, ennek köszönhetően viszont lesznek ranglisták, amiben láthatjuk, guildünkben vagy akár az adott realmben ki a legfürgébb harcos. A fejlesztők kilenc új dungeont és három raidet ígérnek, utóbbihoz egyébként érdemes lesz igénybe venni a szintén a 4.3-ban bemutatkozó Raid Findert, mely a Dungeon Finderhez hasonló módon össze tud állítani egy 25-ös bandát (2 tank, 6 healer, 17 dps) számunkra. Mindezzel azt szeretnék elérni a készítők, hogy amikor bejelentkezünk, lehetőségünk legyen valahogy fejleszteni a karakterünket, akár heroic raid, dungeon challenge, napi küldetés (cuccokért / VP-ért), vagy épp egy scenario segítségével. Utóbbi szintén nóvum, egy gyors group insta, amely több fejezetből áll; például az alapfeladat egy hordás tábor megtámadása – az első körben le kell ölni 50 bakát, a másodikban lerombolni az őrtornyokat és barakkokat, végül a harmadikban lenyomni egy bosst. E szcénák teljesítéséért egyébként VP-t is gyűjthetünk, érdemes lesz tehát ezekre is ráhajtani.

DÖNTS!

Ahogy a bevezetőben említettem, nem célunk igazságot tenni a szimpatizánsok és a lázongók között. Ne feledjük: aki nem akar mackókkal bunyózni, az készíthet gnóm vagy akár élőholt szerzetest, élvezheti a 90-es szinthatárt, az új talent-rendszert és az előző bekezdésben leírt kihívásokat, akinek viszont bejönnek a szőrös lények, az elkészítheti saját pandarenjét, és harcba küldheti akár a kékek, akár a vörösök oldalán. A választás csak rajtad áll...

www.pcguru.hu/2201

» Rengeteg újítás, egy új realm, egy új faj, egy új kaszt. Egy próbát annak is megér a dolog, aki most blaszfémiát kiált – lehet, hogy a pandarenek végül felette is diadalmaskodnak...



»KREDENC

PRO

90-es szinthatár, új talent-rendszer, új faj, új kaszt, challenge-ek és scenariók, rengeteg finomítás és nóvum.

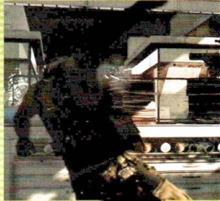
KONTRA

Az új tartalom nem aratott azonnali sikert – de egy kínai mondás szerint a bambuszrügy próbája az evés...

ROCKSTAR GAMES PRESENTS

MAX PAYNE® 3

[ÍRTA MIDNITE] **Valami van a levegőben manapság. Talán a világvége közelgő fenyegetése, netán némi munkára sarkalló idegméreg, mindenesetre olyan 8-10 éve fejlesztés alatt álló fantomjátékok valósulnak meg, mint a Duke Nukem Forever, a Diablo 3 vagy a Max Payne 3.**



ADATOK

KIADÓ
Rockstar

FEJLESZTŐ
Rockstar

MŰFAJ
TPS

MEGJELENÉS
2012. 03.

STÍLUSMINTA

Max Payne
2001 (GOD)

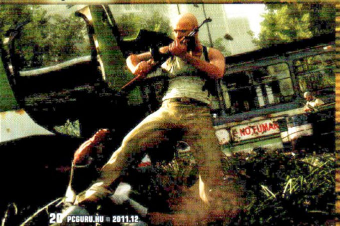
Max Payne 2
2003 (ROCKSTAR)

A végső pisztolylövés egyszer már eldördült. Az volt a felkiáltójel a történet végén, melynek megértéséhez vissza kell nyúlnunk ahhoz az éjszakához, mikor Max általunk ismert formájában megszületett. A nyugodt külvárosban élő, takaros házikóban apró csemetéjüket nevelő Payne házaspár amerikai álmát drogos bandatagok zúzták véres péppé. Max feleségének és gyermekének erőszakos halála nem csak a könyörtelen bosszú tervét hívta életre, hanem egy földöntúli kitartással és lőszermennyiséggel rendelkező, törvényre ügyet sem vető gyilkológépet is, akinek már nincs vesztenivalója.

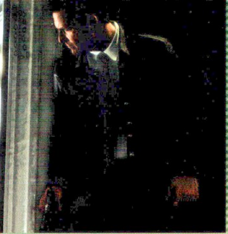
Persze egy kultikus játékhoz ez édeskevés lenne, Max nem csak lövöldözni tudott. A poétikus belső monológokkal operáló, alvást és kegyelmet sosem gyakorló zsaru magányosan vágott át a havas/esős éjszakán, hogy sötét humorral és szívbemarkoló zenei aláfestéssel mutassa be nekünk világát, Noir York City-t. A golyók számolgatása már az első ezernél aktualitását vesztette, de minden letudott pályával egy kicsit közelebb értünk az ígért, fájdalomcsillapítókkal teli viking mennyországhoz. Két akciófilmbe illő lövöldözés között pedig hol az álmatlan polgárok otthonaiban bekapcsolva hagyott tévék szürreális műsorait néztük, hol pedig egy felrúgott bölcsőből hallatszó gyereksírás ébresztett fel a hallucinációk és fájdalmas emlékek zölden kavargó, drogok indukálta álmából. Végül persze összeraktuk a múlt törött tükrének darabjait, a bosszú viharfelhőinek tombolásából pedig hűsítő megbékélés fakadt, ez mosta tisztára halott szeretteink sírköveit. Így tűnt.. Ám sajnos az igazán jó noirok egyik fő tulajdonsága, hogy nem ismernek happy endet. Mindez Max életének utolsó ismert mozzanatáig történt, és a lezártnak hitt aktát most újra meg kell nyitnunk, mert a tátongó lyuknak tűnő múltban bizony sok minden zajlott Payne körül – amiről nemcsak hogy tudnunk kell, de mindenáron tudni is szeretnénk.

JOBB A POKOLBAN ÚRNAK LENNI

2011 van, a nyúl éve, a Rockstar pedig mutatott nekünk egy megjelenési céldátumot és néhány új képkockát a rettentő rég óta készülő harmadik részből. Kipp-kopp! Ki kopog? Egy pocakos alkoholista. Ó, hiszen ő Max Payne! A pokol tüze szántotta fel az internet-vezetékeket a megborotvált Bruce Willisre hajazó akcióhős láttán, aki a napfényes Braziliában grasszál koszpecsétes trikóban, és úgy általában véve köszönőviszonyban sincs az első két Max Payne főszereplőjével. A fejlesztők által diplomatikusan csak „láthatóan megváltozott külsejű"-nek nevezett modell egy „8 évvel idősebb Max, aki megviseltebb és cinikusabb, mint valaha". Rálicitálni Max fiatalabb verziójának már egyébként is nehezen überelhető világfájdalmára nem egyszerű feladat, úgyhogy nézzük, milyen események várhatók!



Az ellenfelek számában nem lesz változás, ellenben Max mozdulatai megsokasodnak



Bár értelme nem sok van, azért marha dögös, ha egy fickó a jobbjában egy Desert Eagle-t, a baljában meg egy MAC 10-est szorongat

Payne nem kicsit kapott rá az alkoholra, hogy kihúzza sanyarú sorsa méregfogát, ám emiatt természetesen a rendőrség köteléke többé nem tartott igényt jelenlétére. Lepukkant, Jersey-beli lakásában régi ismerőse, Raul Passos látogatja meg, aki munkát kínál neki: legyen egy brazil pénzes család személyi testőrségének feje. Ezt mind a demóval találkozó, szerencsés gamer újságírók elmondásából tudjuk, akik a végső történet darabkáit csak hiányos puzzleként tudták összerakni. Az életvidám hangulat alapozásaként Passos megkérdi Maxet, miért ebben a mocskos, szánalmas kégliben húzza meg magát, amire az a válasz érkezik: „Még nem találtam meg az idális embert, aki golyót röpítene a fejembe." A lényeg, hogy Maxre és spanjára itt hirtelen rátör egy morcos maffia különítmény. Élükön a bosszúra szomjas Anthony DeMarco, a helyi capo, akinek rozzant exrendőrünk nemrég megölte egyetlen fiát, és a lövöldözős akciójelenetek sora el is kezdődik.

Hogy Max elvállalja a brazil melót, az a neten keringő trailerek fényében nem spoiler. A következő infók viszont azok lehetnek, úgyhogy igény szerint ugorja át, aki aggódik. Az ingatlanban utazó, gazdag Branco família védelmezőjeként kedvenc depressziós hősünk Sao Pauloba költözik, ahol nem várnak rá eseménytelen nyugdíjas évek. Épp elég munkát ad neki a családfő Rodrigo, az ő testvérei (Victor, a politikus és Marcello, a partiarc), illetve fiatal asszonykája, Fabiana, akit menten el is rabol egy helyi gengszterbanda, a Comando Sombra. És ezzel megint a korábbról megszokott, kifordított Csipkerózsika

Max Payne nem tud szabadulni az őt sújtó átoktól: akárhova is megy, akármibe is kezd, előbb-utóbb egy nő bajba kerül...

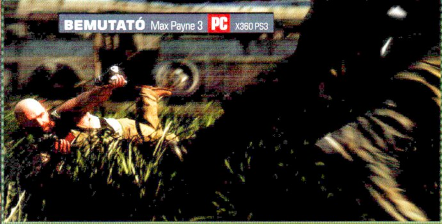
történetnél vagyunk: Max félelem nélkül ugrik a felfegyverzett rosszfiúk tengerének közepébe, keresve a nőt, akit normális embernek kevés esélye vagy motivációja lenne élete árán is megmenteni, de aki miatt leépült, céltalan címszereplőnk végre istenesen összekapja magát, hogy slow-motion lövedékekkel kaszabolja szerteszét a vidéket. Később feltűnnek még a baljós árnyékú Comando Sombra riválás bandái is, például a brazil rendőrség, meg egy Crachá Preto nevű paramilitáris szervezet, akiktől Passos barátnőjét, Giovannát kell egy ponton megmenteni. A sztoriban párhuzamosan haladnak a napos metropolisz és a dermesztő New York-i mellékutcák eseményei, így Max életének utóbbi éveit is átéljük, visszaemlékezések formájában.

AZ ÉLET KÉT FÁJDALMA

A MP3 egy third-person shooter, ami teljesen lineáris, feladataink nagy részét a taktikus gyilkolászás teszi ki. Viszont ezt maximálisan élethűen kivitelezték: a Bullet Time továbbfejlesztett változatában egyenként nézhetjük a lassított felvételben repülő golyók által kiszakított húscafatokat a vérpermet cseppjein keresztül. Visszatér az utolsó találatot dramatizáló kill-cam nézet, ám minden másik golyó is életszerűen és láthatóan csapódik be, a berendezést és környezetet is részletgazdagon amortizálva. A brutalitás, akár a tárgyak és emberek fizikai jellemzői, teljesen realisztikus, nincs

AZ ELSŐ FELHÁBORODÁS

Az esős éjszakában háztetőkön ugráló, hideg melankóliával aranyköpéseket és golyókat szóró pszeudo-poéta Max Payne ikonikus figura, akinek rajongói a Marsig hallatszó idegrohamot kaptak, mikor meglátták a képet az új karakter külsejéről. Nem csak a tar frizura, Die Hard jellegű atléta és másfél éves arcszőrzet csapta ki a kollektív biztosítékot, de a napfényes orgiákat ábrázoló artwork is; Max új inkarnációját a rajongói bázis részéről totális hiszti fogadta. Bármilyen mértékű lesz az eltávolodás a karakter korábbi jellemétől, a picsogók már most tudni vélik: a játék el van rontva Max izomagyként való újragondolása miatt. Persze így utólag lehet, hogy a Rockstar is máshogy intézné a játék kezdeti sajtóját...



A sorozat védjegyévé vált Bullet Time-os lövöldözés természetesen visszatér, ráadásul korábban sosem látott pontossággal lemodellezett mozgással megfűszerezve.

újságíró, aki a forradalmi NaturalMotion motor által generált környezetérzékeny mozgást ne emelte volna ki. Állítólag Max a földön fekve a célkereszt irányváltoztatásával gördül egyik oldaláról a másikra, az emberek védekezően összehúzzák magukat, mielőtt a falnak ütődnének, a közelben elsüvítő golyók hallatán összerezdülnek, áthelyezik súlypontjukat, mintha hús-vér alakok lennének. Még a különböző fegyverek eltérő súlya, visszarúgása és kézben tartása is érzékelhető lesz Max mozgásán, reakcióin át, ami fantasztikus, újfajta játékélményt kínál.

De a mondás szerint két nagy fájdalom van az életben: ha megkapjuk, amit akarunk, és ha nem. Az életerő szintén realisztikus, nem töltődik magától vissza, az erőforrásokat ügyesen kell felélnünk. Azonban egy új lehetőség, a Last Man Standing segítséget nyújt, mert ha nullára zuhan az élete, és még van nála minimum egy adag gyógyszer, Max automatikusan Bullet Time módra váltva kap egy utolsó sanszot az ellenfelek likvidálására – ha sikerrel jár, visszatér a halál torkából. Az olyan látványelemek mellett, minthogy Max egyre retkesebb atlétáján észrevehetően terjednek az izzadtságfoltok, a fájdalomcsillapító nyeldeklése által visszatölthető életerő keveset von el a valósághűség érzéséből.

Fegyverekből szintén nem tudsz majd egy raktárnyit a farzsebbe tuszkolni – összesen 3 lehet egyszerre Maxnél, viszont mindkét kézbe vehet egyet. A Red Dead Redemptionből megismert weapon wheel rendszer teszi tiszteletét itt, ráadásul az extrém módban – a realista ábrázolás nevében – az aktuálisan magával cipelt fegyverek valóban meg is jelennek a karakter hátára, oldalára szíjazva, vagy láthatóak lesznek a kezében. A célzás mikéntje páratlan mértékig testre szabható, a kezdeti „Free Aim" az FPS-ek könnyed élethűségét kombinálja a külső nézet előnyeivel, de a célzási fokok váltogatásával mindig újabb, nehezebb kihívás lesz eltalálni bármit is.

Az álmok rossz szokása rémálommá válni Ne feledjük, ugyanazt a játékot kétszer ostobaság lenne megcsinálni, a változtatások szükségszerűek. A rajongótábort igazából már az is megrendítette, mikor a Max Payne 1 eltorzult félmosollyal grimaszoló, Sam Lake csontos alakjáról mintázott modelljét, a játék második részébe, a The Fall of Max Payne-be nem emelték át, hanem az idősebb, sötét zsaruként jóval hitelesebb Timothy Gibbs képmására cserélték le. Mint később kiderült, ez remek ötlet volt, így itt sem kéne elhamarkodottan ítélni. A Rockstar tett utalásokat rá, hogy Max alkohol- és gyógyszerproblémáival meg kell küzdenünk a játékban, ami valószínűleg hasonló lesz a Heavy Rainben látott, Jayden ügynök által megélt elvonási tünetekhez. Időszerű elképzelés, nehéz is volt az előző részekben szótlanul hagyni azt a tonnányi fájdalomcsillapítót, amit Max olyan gondtalanul kapkodott be, hogy azt Dr. House is csak leesett állal bámulta volna.

A képregénypaneles átvezetők hiánya kételyes ügy: ha az MP3-ban várható, osztott képernyős videók elég hangulatosan és ütősen vannak kivitelezve, talán jobban is illenek majd a modern, HD minőségű kalandok folyamába, mint a statikus képek. Ugyanakkor az igényesen rajzolt, a Vertigo kiadó legjobb hagyományaira hajazó képregények által elmesélt belső monológok eddig a Payne sorozat egyedi ismertetőjegyének számítottak. Akik látták az új verziót, jóval kevésbé intruzív, pergős és érdekes megoldásként írják le az animált, mégis képregény stílusú betéteket, amikben Max kommentálja az eseményeket, tehát nagyon kíváncsi leszek rájuk.

MINDEN, AMI SZÁMÍT

DUPLA ÉLVEZET

A dual wielding, vagyis mindkét kézbe egy-egy fegyver üdítő lehetősége visszatér, sőt, ezúttal variálhatjuk is a pisztolyok típusait egymással. Az akciófilmes pózok látványos bevetése mellett, ez a fajta dupla tűzerő az élettel össze nem egyeztethető tevékenységek hatékonyságát is 200%-ra növeli.

CSONTDARÁLÓ

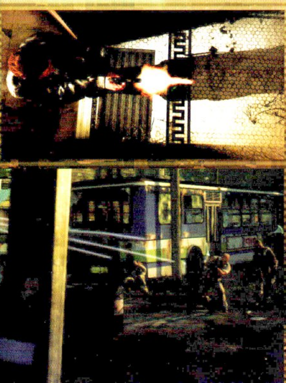
Az akció szerencsére nem puhul gyermek kompatibilis szintre, a vértócsák és emberi cafatok még valósághűbbé válnak, a lassított felvételben csodálható találatok tökéletes fizikával tépnek az ellenfelek húsába. Aki nem élvezi az ilyesmit, annak gyakran el kell majd takarni a szemét a kőkemény akciónál.

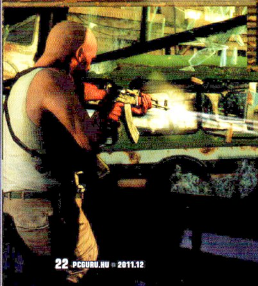
BULLET TIME

Újító ötlet volt az első MP idejében a bullet time, ami a célzásra és manőverezésre kényelmesen sok időt biztosító, az akciót mégsem megtörő módja a pisztolypárbajnak. A keleti akciófilmekből ismert technika visszatér, hogy lassítva irányítható golyózáporral gyaluljuk le a ránk törő rosszarcúakat.

JÓBARÁTOK

Korábban is akadt néha társa Maxnek az egyes pályák alatt (mondjuk Vinnie, aki nem segített, csak röhejes kosztümben sipákolt végig, vagy Mona, aki viszont felbecsülhetetlen célzótehetséggel támogatta sikerünket). Az új rész sem lesz magányos, a küldetésekben több különböző kísérőt is kapunk majd.

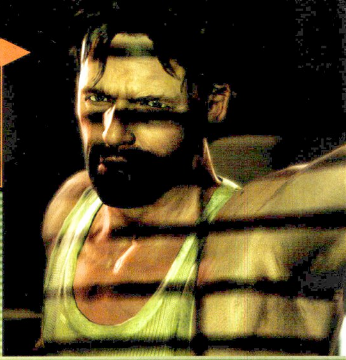




Maxnek nincs bérlete, és akkor sem örül, ha az ellenőrök ezt szóvá teszik...

SZÍNHÁZ AZ EGÉSZ JÁTÉK

Olyan elődöket követve, mint a Heavy Rain vagy a CoD: Black Ops, nem csak James McCaffrey adja fizikai valóját a karakterének, hanem minden szereplő hús-vér színészeken alapul. A játék főbb jeleneteit valódi színtársulat játszotta el egy stúdióban, a felvétel digitalizálásával kapott mozgás és színészi munka pedig tökéletesen megmaradt a pixelek által életre keltett képkockákon is. Ezzel a fejlesztők még egy lépéssel tovább vitték az életszerű mozgás rögzítéséhez használt motion capture technológiát, egyedül az arcjáték felvétele maradt ki a színészek digitális újraalkotásának repertoárjából.



A rég várt fedezékrendszer bevezetése remek, enyhén szólva ideje volt már, hiánya már 2001-ben is furcsa volt. A leírások szerint pont úgy működik ez itt is, mint a Deus Ex Human Revolutionben, egyik gombbal a tereptárgyhoz lapul, a másikkal céloz, de vaktában is tud tüzelni. Kicsit komolyabban vehetjük így a harcra képzett exrendőr szerepét, mint régen, mikor az időt ugyan be tudtuk lassítani, de egy nyomorult postaláda mögé kucorodás már meghaladta képességeinket. Viszont a Rockstar nagyon igyekszik kiemelni, hogy a fedezékek használata nem vált kötelező elemmé, továbbra is képesek leszünk agyatlan akcióhősként végigtolni a pályákat.

A Rockstar a GTA IV és a Red Dead Redemption multijának megalkotásakor már bizonyította, hogy nem csak azért tesz több játékos módot a játékaiba, hogy azt is felírhassa a doboz hátuljára – miért pont a Max Payne 3 lenne kivétel?

Multiplayer módra a játéknak annyi szüksége van, mint a halaknak biciklire, a Comic Con alkalmával mégis túláradó lelkesedéssel jelentették be, egy szintlépést és jutalmakat ígérő, masszív multi tervét, ami „dinamikusan változtatja a pályák felépítését a meccs résztvevői számára". Hát jó. Nem példa nélküli, hogy Max saját gonosz alteregójával csapjon össze, reméljük, valami ilyesmit tesznek majd bele! És legalább az előző két verzióhoz custom mapeket gyártó, extrakreatív rajongók ezúttal szélesebb közönség előtt élhetik ki magukat…

MEGKÉSETT BÚCSÚ

Hogy a sorozatban elsőként nem Sam Lake, a finn zseni írta a dialógusokat és magát a sztorit, az a legproblémásabb eltérés, hiszen a két korábbi inkarnáció „nincs vesztenivalóm" hangulatát főleg a szóképekbe és McCaffrey borzongató orgánumába öntött gondolatok építették fel. Hogy monologizáló természetű antihősünk mennyire marad hiteles költője a sorozatra jellemző depresszív atmoszférának, az majd úgyis kiderül, mindenesetre Lake egy interjúban bevallotta, már az elejétől kezdve konzultált a fejlesztőcsapattal, és igyekezett minden segítséget megadva jó irányba lökdösni őket. Bizonyára az új gárda sem csinált színes Disney-matinét a világ egyik legkomorabb franchise-ából, ráadásul a trailer szerint a millió közül felismerhető aláfestő zenéért felelős Poets of the Fall dallamai is visszatérnek, márpedig az nem illik máshoz, csakis borongós belső beszédekhez.

Jelenleg minden arra mutat, hogy 2012 márciusában valóban megjelenik ez a rég várt darab, hiszen egy játszható demó, és előre bekészített reklámkampány birtokában a Rockstar Games már elég jól állhat a fejlesztési procedúrával. Azt még a befejezett produktum egyetlen percének megismerése nélkül is biztosra vehetjük, hogy elképesztő mennyiségű munkaóra és elkötelezettség szőtte kiugróan profi játékká a Max Payne 3-t, ami látvány és élethűség szempontjából páratlan élményeket ígér, sőt, valószínűleg mérföldkövet állít fel a motion capture használata és a vizuális megoldások terén.

Élénken emlékszem arra, ahogy 2003-ban még a Rockstar és a 3D Realms fórumain dumálgató, lelkes csapatként vártuk a The Fall of Max Payne megjelenését a többi izgága gamerrel, Facebook híján manuálisan lájkolva minden új screenshotot és kiszivárgott infót. Az aggodalom Max külseje és a lezártnak hitt történet folytatása miatt, a jó előre megfogalmazott elégedetlenkedés már akkor is ugyanilyen volt. De hasonló mértékű most a lelkesedés, várakozás és felhőtlen öröm is – olyan ez, mintha végre megkapnánk egy szeretett regény kitépett, utolsó oldalait. Lehet, hogy nem fog tetszeni a sztori folytatása, de mégsem dobhatjuk sarokba a könyvet anélkül, hogy megtudnánk, mi lett a főszereplő sorsa. Véleményem szerint ez egy csodálatos fejezetnek ígérkezik a velünk együtt megöregedett Max Payne históriájából, akit sosem szántak hősnek, most mégis harmadszorra láthatjuk Bogartként besétálni a pokol ajtaján. Vajon ez egy gyönyörű barátság folytatása? Hamarosan kiderül.

NATURAL MOTION

Hogy Max ne féltéglaként szaladjon neki falaknak, és az ellenfelek se papírból kivágott céltáblaként viselkedjenek, a Rockstar ezúttal is beveti a karakterek élethű mozgásáért felelős Euphoria motort. Ez a NaturalMotion nevű cég találmánya, mellyel többek közt az amerikai focisták mozgását sikerült átvinni a digitális világba, illetve a Red Dead Redemptiont is ezzel turbózták fel. Az izmokat és idegrendszert modellező motor akció közben generálja le a pixelemberek lenyűgözően élethű reakcióit.

www.pcguru.hu/1611

» A kezdeti lincshangulatot átvészelve eljutottunk arra a pontra, hogy elfogadjuk: egy Max Payne-játék akkor is lehet jó, ha a főhős nem bőrkabátos jampi, hanem kopasz őrült.

»MIDNITE

PRO
A sorozat eddigi történetét jó irányba terelő szál mellett minden megmarad, amiért az elődöket szerettük.

KONTRA
Valójában a Prónál írt indokok valóságtartalma csak a megjelenés után derül ki teljesen.

NŐI SZAKASZ

[ÍRTA CHOCHO] **A kalandjátékok az ipar nagy túlélői, azonban ehhez muszáj volt átalakulniuk. A 2D-t 3D-re cserélték, a nehézséget kazuárszintre csökkentették, és számos egyéb kompromisszumot kötöttek a közönséggel. De azért akadnak kivételek.**

A So Blonde című francia mestermű... izé, játék megosztotta a PC-s kalandorokat. Egyesek szerették és tisztelték, amiért nem feküdt le a jelen elvárásainak, hogy pár óra alatt végigrohanható 3D-s point 'n click szégyen legyen a végtermék. Mások viszont felrótták neki, hogy ami bejött húsz éve, ma már nem elég, és bizony illene haladni a korral. Akármelyik tábornak volt is igaza, a csinos, de butácska szőke lány kalandja utat talált saját közönségéhez, és a derék frankok most elérkezettnek látják az időt, hogy visszatérjünk az elvarázsolt szigetre. Sunny viszont már unalmas lenne (egy idő után a legjobb szőke nős viccek sem ütnek akkorát), így egy közvetlen folytatás helyett mellékágat készítenek, melyben az alapjáték egyik mellékszereplője, a dögös Morgane kapitány játssza a főszerepet. Kalózok, büdös csizmák és a lovagok, akik azt mondják, ni... üdv újra a fedélzeten!

SZŐKE VICC

A Captain Morgane and the Golden Turtle egy minden ízében klasszikus kalandjáték. Nincsenek kötelező minijátékok, nincs akció, semmi ügyességi vagy interaktív elem. Van viszont egy kellemes forgatókönyv bőségesen adagolt humorral, logikai feladványok tömkelege, és csodaszép, kézzel festett hátterek, melyekhez hasonlóval rég nem találkozhattak a stílus rajongói. Első ránézésre minden olyan, mintha visszautaztunk volna a 90-es évekbe, és ez kivételesen nem negatívum: a kalandjátékok pont abban a korban voltak a csúcson, és a máig emlegetett legnagyobb klasszikusok is rendre az új évezred előtt jelentek meg. Broken Sword, Full Throttle, Monkey Island, Grim Fandango... és még végtelen ideig tudnám sorolni a point and click korszak legzseniálisabb alkotásait. Ami viszont volt, elmúlt, szóval jó kérdés, hogy miért készítene valaki egy ízig-vérig oldschool kalandjátékot, mikor manapság mástól sem hangos a gamer sajtó, mint hogy melyik kiadó költött többet az épp aktuális FPS-sztár marketingjére. Nos, a válasz a szűk, de még mindig létező rajongói rétegben rejlik. Vannak olyan ezer éves bútordarabok a játékosok között, akik még emlékeznek ezekre a dicső időkre, és várják, hogy egy újabb múltidézés részesei lehessenek. Ettől olyan sikeres a Runaway sorozat is, és emiatt szerették sokan a So Blonde-ot, ami, valljuk be, azért messze sem volt tökéletes (részletesebben lásd a keretezett anyagunkat). Hogyan lehet tehát jobbá tenni egy viszonylag kevés dimenzióval bíró sorozatot?

Teljes értékű epizódot kap a So Blonde-ban nagy sikert arató mellékszereplő – a kalózos miliő azonban változatlan marad

ADATOK

KIADÓ
Reef Entertainment

FEJLESZTŐ
Wizarbox

MŰFAJ
Kalandjáték

MEGJELENÉS
2012. 02. 12.

STÍLUSMINTA

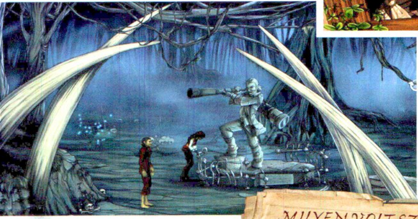
So Blonde
2008 (EIDOS)

Tales of Monkey Island
2009 (LUCASARTS)

A KARIB-TENGER KALÓZAI

Mondjuk úgy, ha a műfaj legfontosabb elemeit szervezzük újra. Ilyen például a sztori, amiben a So Blonde lehetett volna erősebb is. A Captain Morgane története egy fájóan optimista milliomos csemete helyett a forróvérű címszereplőre koncentrál, aki miután gyermekként elveszíti édesanyját, kalózkapitány apja hajójára kerül. Tíz évvel később az öreg Alessandro Castillo úgy látja, lánya túl pökhendi és felelőtlen, így próba elé állítja: szereznie kell egy hajót, össze kell szednie egy legénységet, s ha ez megvan, hazahozni pár láda kincset. Persze Morgane ereiben sem 60 fokos kalózvér folyna, ha nem rögvest egy legendás ereklye, az Arany Teknős nyomába eredne, melyet eddig bárki keresett, nem tért vissza többé. Természetesen ez csak a keret, lesz itt családi dráma, elveszett nagybácsi, XVII. századi alkoholista suttyók egész gyülekezete, és egy kétszálú sztori, lévén időnként a nyolcéves Morgane-t is irányítanunk kell a felnőtt énje mellett. Már ezen a ponton is látszik, hogy a fejlesztők komolyan gondolják a sokszor felrótt sztori kijavítását. Morgane összetett jellem, akinek van múltja, jelene és jövője, s kinek minden tettére találunk motivációt a forgatókönyv során. Az egyedüli, ami jelenleg aggasztó, az unalomig koptatott kalózos miliő. Nem volt olyan rég a Monkey Island ötödik része, ráadásul Johnny Deppet is meguntuk már, mint csilláron lengedező,

A grafika érdekes átmenet a modern, térbeli hatású megejelenítés és a klasszikus kézzel festett hátterű kalandjátékokból ismerős hatás között. Egy biztos: a külsőre nem lehet panasz.



megkérdőjelezhető szexuális hovatartozású kalózkapitányt. A sztorit jegyző Steve Ince mindenesetre nem aggódik: „Sosem lehet elég kalózmesénk, arr!"

„MILYEN VOLT SZŐKESÉGE, NEM TUDOM MÁR..."

A So Blonde 2008 szeptemberében jelent meg PC-re, majd később Wii-re és DS-re portolták. A játék egy 17 éves szőke tinilány, Sunny kalandjait mesélte el, aki egy kellemetlen baleset folytán hajótöröttként kötött ki egy furcsa szigeten, ahol mindenki azt hitte, hogy a XVII. századot éljük. A játék kellemes meglepetés volt a kalandoroknak, de többen felrótták neki a sehová sem vezető sztorit és a sok mászkálást igénylő, minden logikát nélkülöző feladványokat. Nintendo konzolokra készült egy mérsékelt kritikai és üzleti sikerrel végződő folytatás is.

HA RÖVID A SZOKNYÁD...

A történet tehát adott, marad a játékmenet, mely valljuk be, sok irányba nem fejlődhet, hacsak nem erőszakolják meg a stílust. Mivel pedig a Wizarbox jó munkásemberei a világért sem tennének ilyet, a point and click játékok meglehetősen kevés opciójának frissítésével érhetnek csak célt. Az első fontosabb újdonság, hogy eztán már nem kell minden egyes képernyőn visszasétálni, ha valamilyen tárgyat elfelejtettünk felvenni, vagy meg kellene keresnünk egy korábbi szereplőt. A monoton és fárasztó battyogást felváltja a gyorsutazás lehetősége, melyre bármikor lehetőségünk lesz a sztori folyamán bővülő kincses térkép segítségével. Megszűnnek továbbá a töltőképernyők is, így végre gördülékenynek hat majd a kaland. A világ egyébként sokat nőtt, ötven helyszínre osztható több szigeten belül, melyek „eltérő atmoszférával bírnak", ennél több információ viszont nincs róluk. Köztük hajóval közlekedünk majd, amit a történet folyamán kell összeharácsolnunk. Egy ilyen szabad világ persze kevésbé kötött játékmenetet követel, amibe beleférnek a

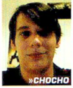
mellékküldetések is. Ugyan ez kicsit kilóg a point and click receptből, a játékmenet mit sem változik, mert a sztorihoz nem kapcsolódó feladatok is úgy épülnek fel, ahogy a műfajtól megszoktuk. Beszélgetés, logikai feladványok megoldása, tárgykombinálás, ilyesmik. Hogy a jutalom mi lesz értük, még nem tisztázott, bár magunk közt szólva már csak a felfedezés élménye is bőven elég ajándék.

ÉSZAKI SZÉL

Ugyan fentebb azt írtam, nem lesznek kötelező minijátékok, a hangsúly a kötelező szón volt, ugyanis a fejlesztők sokat adtak a kritikusok és a játékosok visszajelzéseire, melyek alapjában véve pozitív képet festettek a So Blondeban is látott rendszerről. Ennek lényege annyi, hogy van pár minijáték, amiket, ha nem akarunk, nem kell végigjátszanunk, a történet tovább gördül nélkülük is. Ez az opció a Golden Turtle-ben is visszatér, noha a készítők sokkal innovatívabb és szórakoztatóbb puzzle-öket ígérnek. Igazság szerint a logikai feladványok a kalandjátékok legfontosabb elemei. Ha túl nehezek és abszolúte semmi logika nincs mögöttük, akkor legyen bármilyen jó a játék többi része, biztos, hogy kihúzza a gyufát a program. Viszont, ha túl könnyűek, nincs meg a kielégítő érzés, hogy igen, mi vagyunk az okosok és túljártunk a fejlesztők eszén. A Captain Morgane-nél a Wizarbox kínosan ügyel az egyensúly megtartására, mindezt úgy, hogy a nehézségi szintet a So Blonde-éhoz igazítják. Egy szó mint száz, a Captain Morgane and the Golden Turtle minden fronton igyekszik túlszárnyalni elődjét, ebbe pedig beletartozik a fejlett látvány is. Félreértés ne essék, a So Blonde is gyönyörű volt, a karaktermodellek azonban elég elnagyoltra sikeredtek – ezt most kijavítják, hála az eleve HD-hez tervezett grafikának (a játék PS3-ra is meg fog jelenni). Adott tehát egy folytatás megannyi szuper ötlettel, no meg egy olyan, tehetséges csapattal a háta mögött, akik már letettek valamit az asztalra. Személy szerint roppant optimista vagyok a Golden Turtle-lel kapcsolatban, és bízom benne, hogy a kalózos világ sem válik majd unalmassá a kissé elcsépelt alapok miatt.

www.pcguru.hu

» Élményekben dús kaland, egy keblekben dús főhősnővel, kellene ennél több? Hát, a kidolgozott sztori nem ártana, valamint a kalózos univerzum is kezd unalmassá válni.



»CHOCHO

PRO	KONTRA
Igazi kalandjáték, gyönyörű grafikával.	Az előző rész is ígéretesnek tűnt...

A SZERVEREN A HELYZET VÁLTOZATLAN

HEROES & GENERALS™

[IRTA JOHNBART] **Tele a padlás online FPS-ekkel, a második világégés pedig még mindig lerágott csont – a Heroes & Generals viszont az unalomig ismert alapfelállás dacára is különlegesnek ígérkezik!**

Nem szokásom magánvéleménynyel kezdeni irományaimat, a Heroes & Generals esetén viszont muszáj kivételt tennem, már csak drámaian változó kapcsolatunk okán is: dacára a téma visszavonulásának, a második világháborús FPS-ek okozta csömörből még az évente érkező Modern Warfare-csökevények ellenére sem sikerült maradéktalanul kigyógyulnom. A legújabb kor legnagyobb fegyveres konfliktusát feldolgozó játékok így még mindig jelentős hendikeppel indulnak nálam, a 2009 vége óta észrevétlenül készülő Heroes & Generals azonban a téma ellenére is magabiztosan menetelt át ingerküszöbömön, a Hitmant is jegyző dán IO Interactive alapítóinak MMOFPS-e ugyanis egyszerre ígérkezik ambiciózusnak, különlegesnek, és rendkívül addiktívnak.

PARANCSNOKI LÁNC

MMOFPS-t emlegettem fentebb, ami bár nem teljesen helyes, a játék körvonalazására mégis elegendő, mivel gyökereiben a H&G is egy masszívan többjátékos, böngészőből futtatható, havidíjas és free-to-play szegmenssel is érkező formátumban kínálja embertársaink virtuális agyonlövését. „Semmi extra” – könyvelhetitek el a fenti posztulátumot, jöjjék azonban a csavar: a masszívan online világégést a Reto-Moto ugyanis igen különleges koktélként tálalja, a közepes méretű (16-32 fős) csaták ugyanis egy folyamatosan zajló online háborúvá állnak össze, melyet a játék stratégiai térképén nem csak nyomon követhetünk, hanem az arra érdemesek aktívan befolyásolhatnak is!

A program tehát egyszerre MMOFPS és MMORTS: nem újkeletű koncepció ez (gondoljunk csak a 2001 óta futó World War II: Online-ra), mégis elég ritka madár, ráadásul legtöbbször szárnyaszegett is (gondoljunk ismét a World War II: Online-ra). Dacára viszont a felemás elődnek, a csapat biztos benne, hogy a fejlesztés korai szakaszába bevont közösség segítségével egy átlátható, de gazdag taktikai lehetőségekkel átszőtt akció-stratégiával indíthatják a játékvilág ostromát. Lássuk, mire is alapozzák mindezt!

HADILOGISZTIKA

A stratégiai szint alapja a Háború, melyet Jacob Andersen, a játék kreatív elméje nagyjából egy hónapos ciklusokban képzelt el. A nemzetközi összejövetel lefolyása a Rizikó seregmozgató játékmenetére hajaz, a végét pedig általában az egyik oldal főparancsnokságának bukása zárja. A háború elején mindkét fél hadereje azok fővárosánál összpontosul, onnan állnak neki a szomszédos ipartelepek és városok elfoglalásának, melyeket terjeszkedésünk mellett (az azoktól érkező ember- és hadianyag biztosítása végett) némi véderő otthagyásával be is kell védenünk. A taktikázás két szinten zajlik: a Vezérkar a globális hadmozdulatok kidolgozásáért, illetve az ahhoz szükséges erőforrások (katonák

ADATOK

KIADÓ
Reto-Moto

FEJLESZTŐ
Reto-Moto

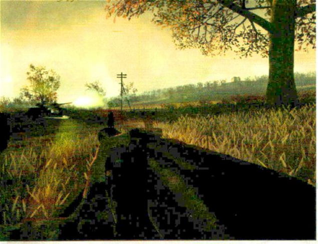
MŰFAJ
MMOFPS/ MMORTS

MEGJELENÉS
2011

STÍLUSMINTA

World War II: Online
2001 (STRATEGY FIRST)

Planetside
2003 (SONY OE)



formájában ábrázolt respawn, tüzérségi ütegek, járművek, muníció) központi elosztásáért és frontra juttatásáért felel; eme erőforrásokkal viszont az alacsonyabb rangú, a játékban Assault Team néven futó „seregek" élén álló tisztek rendelkeznek. A kulcs mindkét szinten a jó erőforrás-menedzsmentben rejlik, a frontra küldött utánpótlás összetétele és azok ésszerű felhasználása ugyanis erősen befolyásolja az FPS-módban harcoló társak lehetőségeit. A terepen lődöző bakák parancsnoka így pl. tüzérségi támogatást csak akkor kérhet, ha a vezérkar nem átallott pár üteget is hozzácsapni a hadtesthez, az újraéledések száma pedig a hadtest nagyságától függ, tehát az RTS-nézetben nagyobb létszámúként reprezentált kompánia tagjai többször éledhetnek újra, mint ellenfeleik (így akkor is kivéreztethetik őket, ha az FPS-ben harcoló alakulat inkább kontár, mint elit).

Kérdéses persze, hogy működhet-e mindez élesben is, ama fránya emberi tényező mellett: egy csapat béna (avagy áruló) generális ugyanis simán hazavághatja az élvezetes hadviselést minden azonos oldalon játszó játékos számára. Jacob három elemet említett meg, mellyel szerintük valóban a tehetségesek görnyedhetnek a térkép fölé: először is, oldalt csak hadba lépéskor választhatunk, utána a háború végéig nem válthatunk frakciót; másodszor, a játékot parancsnokként kezdők az eredményes harctéri döntések után taktikai XP-t kapnak és szintet lépnek, mellyel nagyobb erőket rendelhetnek alájuk. Végezetül, a tiszteket a fronton harcoló játékosok választják és nem fordítva, tehát bármikor lecserélhetik feletteseiket, ha azok visszatérő jelleggel bedarálják őket...

E LEET ALAKULAT

A stratégiai-logisztikai vonulat tehát kellően hangsúlyos, ennek ellenére a középpontban mégis a térképen mozgó hadseregek egymásba botlásával generált FPS-akció áll: ennek legfőbb jele, hogy a tisztek is részt vehetnek az ütközetekben, feltéve, hogy elegendő játékos jelentkezik a csatákra – ennek hiányában a két fél haderejének tükrében számolja ki a gép a végeredményt. Maga az FPS-porció alapjaiban meglepetést nem tartogat, jelenleg három módról szól a fáma: ipartelepek és városok megtámadása esetén a csaták a Battlefield-féle területfoglalós-járműves Conquestre hajaznak, két menetelő sereg találkozása esetén sima Team Deathmatchben dől el, hogy ki a szikárabb, kifejezetten érdekesnek tűnik viszont az Interdiction. Eme repülős instance abban az esetben generálódik, ha tisztjeink a térképen ellenséges utánpótlást szúrnak ki, és elrendelik annak kiiktatását: a feladat ekkor egy jól védett, MI-vezérelte konvoj vagy vonatszerelvény darabokra lövése.

Szűkös kínálat ez, de persze az idő múlásával további módok hadba hívása is várható: Jacob többek között a CTF helyi változatát pedzegette meg nekünk: ekkor zászlók helyett az ellenség titkos dokumentumaira kell rátennünk a kezünket, ha pedig sikerrel járunk, a megszerzett adatok a stratégiai térképen is láthatóvá válnak generálisaink számára...

SZOLGÁLATOD JELÉÜL

Bár szintlépés a H&G-ben is van, a játékos fejlődését FPS-módban mégsem az elnyert rangok, hanem a játék során szerzett érmek és rendszalagok jelzik. Ezeket a játék során elkövetett eredményes mészárlások fejében zsebelhetjük be, esztétikai szerepük mellett pedig gyakorlati funkciójuk is van, zubbonyunkra kitűzve ugyanis jelentős bónuszokat adnak: a pilótamedállal például gyorsabban szállhatunk fel, míg gyalogos érdemrendekkel többek között jobb célzást, vagy gyorsabb futást oldhatunk ki.

A múlt a netes jelenben

WORLD WAR II ONLINE

2001. június 6. • Cornered Rat Software

Egy 30 000 km²-es virtuális csatatér egy rakás különböző harci egységgel a gyalogosoktól a páncélosokon és repülőkön át a hadihajókig, mindez német, brit és francia oldalon. A játék egy igen komoly rangrendszert alkalmaz, melynek köszönhetően külön stratégiai, taktikai és harci réteggel rendelkezik: az elsőben a terjeszkedés és támadás/védekezés irányait jelölik ki a rangos játékosok, a taktikai szinten az alacsonyabb rangú tisztek egy adott terület/célpont konkrét megtámadását/bevédését szervezik meg, a csata során pedig ennek megfelelően kell(ene) a bakajátékosoknak lőni az ellenfeleket. Még most is fejlesztik a havidíjas játékot, 2006-ban Battleground Europe alcímmel újra kiadták.

OPERATION FLASHPOINT

(2003.február 8. – MFCTI), Armed Assault (2007), ArmA2 (2009) • Bohemia Interactive

Csalóka a dátum, mert az OpFlash ugye 2001-es, de a témába vágó MFCTI addon 2003-ban jött ki, és azóta is a legkedveltebb multis OpFlash játékmód (ami a folytatásokban is jelen van Warfare néven). Alapból 18 fős mód, melyben 8-8 fő normál szakaszparancsnok, akik 6-9 fős AI-osztagokat vezethetnek harcba (ez összesen 144 egység egy meccs alatt!), mindkét oldalon van azonban egy-egy tiszt, akik RTS-es bázisépítéssel és nyersanyaggyűjtéssel, valamint a támadás és védelem szervezésével foglalkoznak. A cél a szigeten lévő városok elfoglalása, az abból szerzett pénzből a hadseregünk feltápolása, és az ellenséges bázis megsemmisítése.

SAVAGE: BATTLE FOR NEWERTH

(2003. szeptember 9.) • S2 Games

A játék célja a CTI-hez hasonló: adott két oldal és két bázis, a cél a másik oldal bázisának az elpusztítása. Két szerepkör van, harcos és parancsnok: a bázisparancsnok a nyersanyag-menedzsmenttel és építkezéssel foglalkozik, emellett RTS-es módon kommandírozza az FPS/TPS módban játszó arcokat, akik nem hajtják végre a parancsnok utasításait. :D 2008. január 16-án folytatást is kapott a játék (Savage 2: A Tortured Soul), az újdonságot az FPS-módban játszók számára kitalált RPG-s fejlődési fa adta, de a Quake Wars-hoz hasonlóan az meccsenként mindig lenullázódott, amit annyira a népek nem bírtak.

PLANETSIDE

(2003. május 20) • Sony Online Entertainment

A parancsosztás nem olyan kidolgozott ebben az MMOFPS-ben, de valamelyest témába vág: osztagparancsnokként, vagy klántagként command pointokat is szerezhetünk, amikből előléptetést kaphatunk a frakciónkon belül. Ennek előnye, hogy a frakció többi osztaga/játékosa számára globális üzeneteket, illetve waypointokat adhatunk meg, amivel a kontinensnyi területek elfoglalásával kapcsolatban adhatunk utasítást (persze a dolog csak összeszokott és fegyelmezett klánok esetén működhet).

BATTLEFIELD 2

(2005. június 21.) • DICE

A listára a Commander-mód miatt került fel a BF2: ugye a nézetben utánpótlást+felderítést+tüzé rségi csapást lehetne kérni az FPS-ben harcoló játékosoknak, illetve parancsokat is lehet osztani nekik – a harcban ekkor jómagunk nem veszünk részt, de ha nyerünk, dupla annyi XP-t kapunk, mint a harcoló bajtársak.

NUCLEAR DAWN

(2011. szeptember 26.) • Interwave Studios

Posztapok kasztalapú FPS és bázisépítős RTS-keverék a L4D2-es Source motorral hajtva. Két oldal eltérő bázisépítési megoldásokkal és kutatási fákkal, max 32 fős akció, egy-egy parancsokat osztogató RTS-klikkbajnok mindkét oldalon, kioldható rangok és fegyverkiegészítők a harcoló bakáknak.

Repülők és tankok – ha a hadvezér jól dolgozik, egyikből sem lesz hiány a csatatéren

A kölcsönhatásban álló FPS-RTS vonulat így igazi ínyencség, napjaink járművekkel, szintlépéssel és perkökkel tarkított online lövöldéinek tükrében azonban mégsem áll meg egymagában, így nem mindegy, hogy maga az FPS-mód milyen lehetőségekkel várja az érdeklődőket. Fegyverek terén közelharci eszközök (pl. kés), kézigránátok, pisztolyok, puskák és géppisztolyok, géppuskák, illetve a járművek ellen használatos aknák és rakétavetők vételezhetők, minden kategóriából egy-két korhű, az adott oldalra jellemző darab – a hangsúly a használhatóságon, és nem a mennyiségen van. Ugyanez áll a járművekre is: a felek irányítható gépparkja pár autóból és teherautóból, egy-két vadászbombázóból és vadászgépből, cirka ugyanannyi tankból, illetve a mozgó spawnpontként és lőszeresládaként funkcionáló félhernyótalpas páncélosokból állnak.

A rendelkezésre álló jóságok mellett persze jelentős sarokkő maga a harc is, mely a fejlesztők szerint leginkább a Counter-Strike-ra fog hajazni: a fegyverek érezhetően eltérő ballisztikával rángnak kezünkben, ugribugri nyuszit játszva hamar el fogunk fáradni, összhatásában azonban a csata valósághűsége (és szadizmusa) elmarad a Red Orchestra vérnyomás-javításától: a hangsúly inkább a harctéri taktikán és reflexeken lesz. Különlegesnek ígérkezik viszont a ruházat megnövelt szerepe, karakterünk göncei ugyanis jelentősen befolyásolhatják játékunkat: gépkocsizó lövésznek öltözve például gyorsabban szállhatunk be a járművekbe, de kevesebb lőszer lehet nálunk, divatos pilótadzsekibe bújva pedig csak behajtható válltámaszú, pontatlan géppisztolyt vihetünk a gépbe – cserébe viszont repülőnk tovább bírja a strapát.

EGY NAP TANK

A Reto-Moto lelkesedését már csak tartalmas és rendszeresen frissített weblapjuk okán sem vitatom, elhivatottságukat azonban kutatási módszereik is megerősítik. Az idei nyár végén ugyanis az in-game páncélosok tervezése végett nem voltak restek ellátogatni a dán hadsereg egyik lőterére, és testközelből megvizsgálni, miként is fest egy böszme páncélos, ha áttapos pár dekoratív autóroncson, hogy fest a

toronyágyú elsütése keltette lökéshullám, és hogy mindez milyen viszonyban áll az emberi dobhártyával. Ütős kis program lehetett ez, mindenesetre reméljük, az élmények a játékban is visszaköszönnek.

Fontos, hogy bár az FPS-mód sem lesz híján fejlődésnek, az szintén eltér napjaink megoldásaitól: egyrészt a gyilkok után megszerzett XP-ből őrnagyi rangig fejlődhetünk a harcmezőn, melynek esetén a hadvezetés frontvonal mögötti beszivárgó akciókat is ránk bízhat, másrészt harctéri teljesítményünket (pl. egy jól sikerült géppuskás kaszálást) speciális képességeket adó érmékkel és rendjelszalagokkal jutalmazza a játék (erről többet a boxban olvashattok).

HADITECHNIKA

A H&G játékmenete kellően frissnek hat, ez a fentebb taglaltak tükrében tény – a program azonban technikai megoldásaiban is tartogat meglepetéseket. Ott van először is a DX9 és DX11-kompatibilis Retox motor nyújtotta látványvilág, amely bár semmiképpen sem áll-leejtő, mégis elismerésre késztető munka, ha figyelembe vesszük, hogy az egész kliens a böngészőnkből fut. A járművek és karaktermodellek kidolgozására már most nem érheti panasz, a harcterek mérete 1 és 64 km² között mozog, a terepet és a rajta fellelhető épületeket pedig ízlésesen darabokra szedhetjük. Pályákból egyébként kezdetben szintén nem lesz nagy a választék, így pl. minden városi harc ugyanazon 2-3 terepen kerül FPS-módban lejátszásra, de ugyanennyi változatot kapnak az ipartelepek és erdei-mezei csataterek is. Bár ez kétségtelenül távol áll a realitástól, mégis amondó vagyok, hogy inkább kapjunk kevesebb, de jobban kiegyensúlyozott pályát, mint egy rakás felejthető pixelhalmazt. Mindez azonban eltörpül a játék talán legkirályabbul hangzó funkciója, a multiplatform háborúzás mellett: Jacobék ugyanis nem korlátoznák kizárólag PC-re a harcot, annak indulásával egyidejűleg számtalan (okostelefonra készülő) minijáték startját is tervezik, melyekkel akkor is befolyásolhatjuk karakterünk fejlődését és a csaták alakulását, ha épp nem vagyunk PC-közelben. Jelenleg egy, a háború aktuális állását lekérdező mobilalkalmazás, illetve a célzó képességünket fejlesztő céllövölde van tervbe véve, de idővel külön minijátékot kaphat a tüzérségi csapások és bombázások levezénylése is – nem tudom, sikerrel járnak-e ez irányú aspirációikban a srácok, de ha igen, akkor emelem sisakom előttük.

A HÁBORÚ ELŐSZELE

A stílus unalomig ismert, a műfajok keverése sem új keletű, a megvalósítás viszont nagyon ígéretesnek tűnik – nagyjából így összegezhető a Heroes & Generals. A Reto-Moto lelkesedése töretlen, tapasztalatuk a Hitman tükrében nehezen megkérdőjelezhető, a közösséggel való kommunikációjuk becsülendő, az eddigi infómorzsákból összeszedett tervek pedig nagyon ígéretesek. Ha sikerül már csak az elhangzottak felét is megvalósítaniuk, üdítően újszerű megközelítésben élhetjük át a világégést – jómagam drukkolok a csapatnak, hogy sikerre vigyék hadjáratukat.

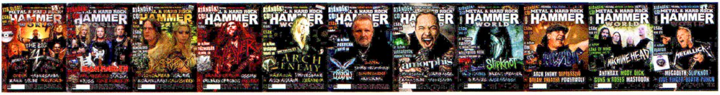
www.pcguru.hu/2194

» Többször és sokan nekifutottak már annak, amire a Reto-Moto készül, azonban most tényleg minden együtt van a sikerhez. A megjelenés már a nyakunkon, kiderül, mire volt elég a lelkesedés.

»JOHNBART

PRO
Csak az kell, hogy a különböző részegységek között erős kapocs legyen, és máris kiváló MMORTS-FPS lesz.

KONTRA
A rosszul megírt netkód, és az inkompetens játékosok serege simán lerombolhatja az egészet.



HA MÁR A KONTROLLER NEM ELÉG, JÖJJÖN A GITÁR!

WWW.HAMMERWORLD.HU

METAL & HARD ROCK
HAMMER
WORLD

HAVONTA MEGJELENŐ NEMZETKÖZI HARD ROCK ÉS HEAVY METAL MAGAZIN.

[ÍRTA WILSON]

A TÖBB ÉVTIZEDES RIVALIZÁLÁSNAK SAJÁTOS MÓDON AD TERET A CAPCOM ÉS A NAMCO: KÉT KÖZÖS JÁTÉKBAN DŐL EL VÉGRE, HOGY A STREET FIGHTER VAGY A TEKKEN SOROZAT-E A LEGJOBB, RÁADÁSUL AZ EGYMÁS MEGLÁTOGATÁSÁBÓL A PC-S TÁBOR IS KAP. JÖVŐ TAVASSZAL A STREET FIGHTER VILÁGÁBA LÁTOGATNAK EL A TEKKEN HŐSEI, HOGY ÚJ TEREPEN, ÚJ MOZDULATOKKAL ÉS LEHETŐSÉGEKKEL PRÓBÁLJÁK BIZONYÍTANI TUDÁSUKAT ÉS RÁTERMETTSÉGÜKET!

A Keleten és különösen nyugaton többnyire kulturáltan szokás rivalizálni. Az egy dolog, hogy ahol csak lehet, az egyik igyekszik keresztbe tenni a másiknak (elég csak a Samsung és az Apple állóháborújára gondolni), de az, ami az amerikai televíziózásban folyik, itthon szinte példátlan – ahol nemcsak más csatornák sorozatait szokás felemlegetni, de néha egy-két karakter is beugrik vendégszerepelni. Keleten nem a sorozatok, hanem a játékok terén látványos az együttműködés, az ázsiai doktrínának megfelelően: tiszteld az ellenfelet, ismerd el az érdemeit, de ha tudod, akkor verd laposra. Verekedős játéknál ez könnyebben megvalósítható, mint mondjuk egy sakk szimulátorban, verekedős játékból pedig bőven akad a Távol-Keleten, jövő tavasszal például a két legnépszerűbb sorozat pacsizik le egymással.

PÁR-BAJ

Mivel a kérdésben akár keresztes háborúkat lehetne indítani, és a Halál hídján való átkelési jog (tényleg, hány fecske bír el egy tököt?) meghatározását is hozzá lehetne kötni, hogy a Street Fighter vagy a Tekken jobb-e, nem érdemes állást foglalni. Nem teszi meg a Capcom sem, hiszen a két világ két fronton is találkozik: jövő tavasszal a Capcom húzza át a Tekken hősöket, valamikor a távoli jövőben pedig a Namco fogja megtenni ugyanezt a Capcom-brigáddal. Ennek megvannak az előnyei és a hátrányai: játékosként mindenképp pozitívum a két külön játék, hiszen a több (majdnem) mindig jobb, hátránynak viszont ott van az identitászavar. Elvégre a Street Fighter és a Tekken csak papíron mozog ugyanabban a stílusban – más a tempójuk, más a rajongótáboruk, mások a velük szemben támasztott elvárások is.

A Street Fighter X Tekken a Street Fighter sorozat felől közelít. Mivel ebben a generációban több, mint elég SF került piacra, ezért van mire építkezni – ott van a legutóbbi Ultimate Street Fighter IV Arcade Edition, az eredeti SF4-et duplán újrakeverő, újrabalanszírozó verzió, annak a már a tökéletességig csiszolt játékmenete és kelléktára, és az élesben is bizonyított rendszere. Sőt, most már történet is akad, ami verekedős játékban ritka: a Soul Calibur például módszeresen gúnyt űz (szándékosan vagy akaratlanul is) belőle a maga borzalmasan blőd és erőltetett epikusságával, a Mortal Kombat pedig... nos, olyan, mint amilyen a kilencvenes évek elején is volt. Itt azonban két külön világot kéne egy tető alá hozni, amihez a legegyszerűbb egy közös kapcsolatot találni. Az itteni univerzumban ez egy misztikus energiakocka: a Földre ismeretlen helyről érkező objektum olyan energiát sugároz magából, amely a közelben állókat erősebbé, kitartóbbá, agresszívabbá teszi, így egy vérbeli harcosnak a performanszdrog igazi relikvia, amit nem árt megszerezni. A Pandorának elnevezett tárgy tényleg a hírhedt szelencéhez hasonlóan működik, hiszen mindenkit magához vonz, és ha már rabul ejtette áldozatát, mindenféle őrültségre veszi rá. Például arra, hogy verje cipóra az egész világ arcát.

ADATOK

KIADÓ
CAPCOM

FEJLESZTŐ
CAPCOM

MŰFAJ
verekedős

MEGJELENÉS
2011. 03. 09.

STÍLUSMINTA

Street Fighter IV
2009 (CAPCOM)

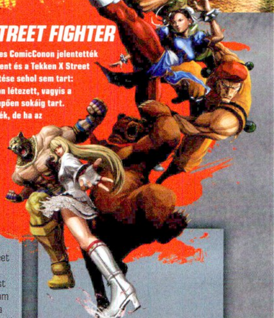
Tekken 6
2009 (NAMCO BANDAI)

REPERTOÁR

Habár a karakterek teljes listája a szokásos teaser-folyamat miatt továbbra sem ismert, az biztos, hogy szűkölködni egyetlen Tekken vagy Street Fighter rajongó sem fog. Előbbiből itt lesz többek között Heihachi, Kazuya, King, Hwoarang, Yoshimitsu, utóbbiból pedig Ryu, Ken, Chun-Li, Zangief, Rufus vagy épp Sagat. A probléma azonban pont ebből ered – hogyan lehet átültetni a Tekken öblös ütéseit, táncmozdulatokra emlékeztető kombóit, széles rúgásait egy olyan játékba, amely pont ezzel ellentétes harcmodort favorizál? Hibrid megoldással! Habár a Street Fighter X Tekken a Street Fighter 6 gombot ismerő metódusát használja, a Tekken világ szereplői esetében lehetőség lesz a Tekken klasszikus 4 gombos megoldását is használni. Nem csak az irányítás, de a szupertámadások, és az ehhez kapcsolódó alrendszerek

TEKKEN X STREET FIGHTER

Habár egy napon, a 2010-es ComicConon jelentették be a Street Fighter X Tekkent és a Tekken X Street Fightert, az utóbbi fejlesztése sehol sem tart: májusban még csak papíron létezett, vagyis a preprodukciós fázis meglepően sokáig tart. Ennek oka az új Tekken játék, de ha az elkészül, akkor gőzerővel folytatódhat a Tekken X Street Fighter project is, egyelőre kizárólag konzolon, 2013-as megjelenéssel.



is sarkalatos pontjai egy mashupnak – nincs ez másként itt sem. Habár a Street Fighter szuper kombói és EX támadásai itt is jelen lesznek, de a karakterek most egy új, Cross Gauge-nak nevezett, három részre osztott mutatót töltenek fel a támadásaikkal. Minden speciális akció ebből táplálkozik: az Ex Attackok Super Artsok és Cancelek egyaránt ezt emésztik fel, így, mint minden verekedős játékban, a jó időzítés és a kivárás most is életeket és meccseket menthet.

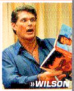
Ennek igazán nagy jelentősége a tag team módban lesz, ott, ahol nem egy-egy harcos, hanem egy kisebb csoport küzd meg egymással, hiszen ekkor hívhatóak elő az olyan támadások, melyek egy komplett kombót is meg tudnak fogni, vagy a behívott segítőtárs erejét és tudását felhasználva indítható szinte háríthatatlan, mindent letaroló ütéssorozat. A legérdekesebb mégis a Pandora használata: a történet középpontjába helyezett ereklye akkor jut szerephez, mikor valamelyik csapattag élete 25 százalék alá zuhan. Az ekkor aktivált Pandora Mode nem csak megnöveli a még életben lévő szereplők erejét, de limitált ideig kifogyhatatlanná teszi a Cross Gauge-t: már elképzelni is jó érzés azt az offenzívát, amely ekkor indítható. Habár ez látszólag legyűrhetetlen túlsúlyt ad, a Pandora mód csak akkor hasznos, ha sikerül is kihasználni az előnyeit – ha az ellenfél nem fekszik meg, mire a Pandora elfogy, úgy a meccs automatikusan az ő győzelmével zárul.

Ráadásul mindez rettenetesen tetszetős köntösbe csomagolva készül – nem csak magát a stílust és a színvonalat, de a tempót tekintve is.

Az animációk, melyek egyszerre idézik a Street Fighter súlyos karaktereit és a Tekken zsonglőrködését, remekül kezelik az átmenetet egyik kombóból a másikba. A stílus egyértelműen Street Fighter, ez szinte tagadhatatlan – kissé talán furcsa is lesz megszokni a Tekken hősöket ebben a nem annyira életszerű, sokkal tarkább világban. A vérfrissítés mindenesetre időszerű, mind a generációt talán túlterhelő Street Fighter, mind a meglepően csendben lévő, de a komoly változásokat évek óta körbetáncoló Tekken esetében. Habár a mechanika az SFIV-é, mégis teljesen egyedi, igazán különleges játékról van szó, amely a két szélsőséget igyekszik megragadni, hogy egy páratlan egyveleget hozzon ki belőlük. Megszokni lesz idő, hisz a két nagyágyú csak március elején borul egymás nyakába, hogy óriási ütésekkel, még nagyobb rúgásokkal, és szemkápráztató speciális támadásokkal döntsék el, ki is a legény a gáton. Legalábbis a következő meccsig – vagy a következő játékig!

www.pcguru.hu/1980

» Az SFXT az elmúlt években új erőre találó verekedős játékok sarkcsillaga lehet. Két népszerű sorozatot boronál össze, de megtartja azok stílusjegyeit: ritka, egyedi egyvelegnek ígérkezik!



»WILSON

PRO
Ezernyi karakter, a két világot jól egybemosó látványvilág.

KONTRA
Mivel a Street Fighter alapjaira épül, félő, hogy elveszik benne Tekken lendületessége.

1 ÉVES PC GURU ELŐFIZETÉS

MEGLÉVŐ ELŐFIZETŐKNEK

Ezen ajánlatunk azoknak szól, akik jelenleg is élő PC Guru előfizetéssel rendelkeznek

JÁTÉKOS 1 CSOMAG

- 12 lapszám
- 1 db legalább 9000 Ft értékű játékszoftver*

A CSOMAG ÁRA **18 990 FT**

VÁLASZTHATÓ PC-S JÁTÉKSZOFTVEREK

Batman: Arkham City • Battlefield 3 • FIFA 12 • LEGO Harry Potter: Years 4-7 • RAGE • Elder Scrolls V: Skyrim

1 ÉVES PC GURU ELŐFIZETÉS

ÚJ ELŐFIZETŐKNEK

Ezen ajánlatunk azoknak szól, akik jelenleg nem rendelkeznek élő PC Guru előfizetéssel

JÁTÉKOS 1 CSOMAG

- 12 lapszám
- 1 db legalább 9000 Ft értékű játékszoftver*

A CSOMAG ÁRA **19 990 FT**

MIT KELL TENNED, HA SZERETNÉL ELŐFIZETNI?

Küldj egy levelet az elofizetes@skorpioprint.hu email címre, és írd meg nekünk, hogy melyik csomagot szeretnéd. Ha már meglévő előfizetőnk vagy élő előfizetéssel, akkor ezt mindenképpen tüntesd fel a leveledben!

FÉLÉVES ELŐFIZETÉST SZERETNÉL?

Ha csak 6 hónapra szeretnél előfizetni a PC Guru magazinra, akkor látogass el a www.pcguru.hu/elofizetes címre, és tekintsd meg az akciós ajánlatunkat!

FIGURÁS

2 CSOMAG

- 12 lapszám
- 1 db játékfigura legalább 6000 Ft értékben*

A CSOMAG ÁRA
18 990 FT

SPÓROLÓS

3 CSOMAG

- 12 lapszám

A CSOMAG ÁRA
~~23 940 FT~~
HELYETT CSAK
15 990 FT

VÁLASZTHATÓ FIGURÁK

FIGURÁS

2 CSOMAG

- 12 lapszám
- 1 db játékfigura legalább 6000 Ft értékben*

A CSOMAG ÁRA
19 990 FT

SPÓROLÓS

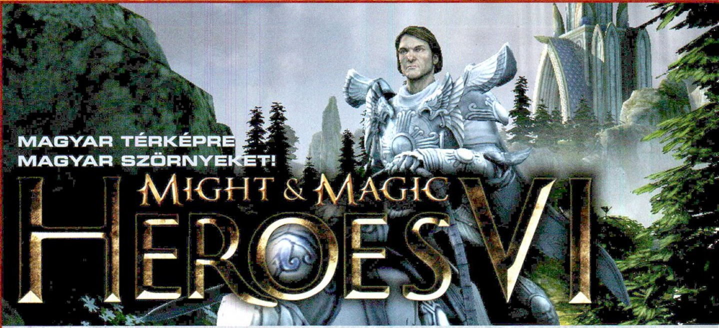
3 CSOMAG

- 12 lapszám

A CSOMAG ÁRA
~~23 940 FT~~
HELYETT CSAK
16 990 FT

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok és a játékfigurák postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat és a játékfigurákat csak a befizetést követően tudjuk postázni, az első postázás várható időpontja (amennyiben a választott játék már megjelent): november 10.
3.) A játékokat csak a játék megjelenést követően tudjuk postázni az előfizetőinknek.
4.) A meglévő folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabíthatod az előfizetésedet. Ebben az esetben a megrendeléskor kérjük jelezni, hogy élő előfizetéssel rendelkezel.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az elofizetes@skorpioprint.hu email címen.

* A játékfigurák és a PC-s szoftverek ára tájékoztató jellegű



[ÍRTA MIGUEL] **A Heroes of Might & Magic sorozat mindent túlélt. Nem zavarta, hogy műfajok hanyatlanak és támadnak fel körülötte, nem szenvedte meg, hogy jönnek-mennek a kiadók és fejlesztők, a Heroes maradt az, ami mindig is volt: játék, ami hosszú hetekre kiragad a hétköznapjaidból.**

Amikor 1995-ben az első rész megjelent, még senki nem gondolta volna, micsoda hullámvasút-menet veszi kezdetét: a HoMM és a HoMM II mérsékelt sikere után a Heroes III megjelenésekor az égig szaladt az akkoriban tökéletes közeget találó, körökre osztott stratégia-szerepjáték hibrid népszerűsége, hogy aztán a Heroes IV olyan mély gödörbe zuhanjon, ahonnan látszólag már nem volt visszatérés (az akkori kiadóknak és fejlesztőknek nem is lett). A Ubisoft azonban hitt a játékban: a Heroes V 2006-os megjelenésénél biztosra mentek, és a játék alapját adó térképen gyűjtögetős, körökre osztott csatás magon kívül szinte mindent megváltoztattak – a megjelenítést, a szereplőket, a történelmet, a helyszínt. A kevés negatív felhanggal fűszerezett siker nem maradt el, azonban a most aktuális részt már nem az orosz Nival Entertainment, hanem a magyar Black Hole készítette. A korábban nálunk is megjelent előzetesek alapján talán senkit nem lep majd meg, de a Heroes of Might & Magic hatodik részében sem maradt el az, ami eddig minden új epizódot jellemzett: a játék megint megújult. Például már a neve sem ugyanaz.

ÖSSZESZAVAKAT A KEVEREM

A Ubisoft valamiért úgy érezte, hogy a jobb azonosíthatóság miatt mostantól kicsit megkeveri azt a szórendet, ami 1995 óta mindenkinek megfelelt. Nem ez lesz az egyetlen furcsaság a kiadó azon döntései és ötletei közül, amiket a cikkben megemlítek, de kössünk egyezséget, és a hivatalos, Might & Magic: Heroes VI név helyett maradjunk a szokásos Heroes VI-nál. A lényeg tehát a címben is megmaradt, és a játék jellemzését is hasonlóképp elintézhetjük; az alapok változatlanok. Továbbra is egy érdekességekkel, várakkal, bányákkal, varázstárgyakkal és ellenségekkel dugig tömött térképen kell kalandoznunk a hőseinkkel, és a cél az, hogy birodalmunk gazdaságát, illetve seregeink egységeit jól igazgatva mi legyünk a legerősebbek. A lobogónkkal díszített kő- és kristálybányák, illetve fűrészmalmok jogán nekünk járó alapanyagokból (no meg persze a nehezen csordogáló aranytallérokból) kell felhúznunk a várunk azon épületeit, amiből az egységek termelődnek. Hetente egyszer kapunk utánpótlást, és a lényeket a seregünkbe toborozva már bátrabban állhatunk neki a közvetlen uradalmunk határain túl eső vidék felfedezésének. A kalandtérképpel háromféle kapcsolatunk lesz: közlekedünk rajta, magunkévá teszünk valamit, illetve harcolunk azzal, aki nem fut el előlünk.

Annak, aki korábban már látott Heroest, (egyelőre) semmi újat nem mondtam, és első nekifutásra a négyzethálós csatamezőn történtekkel is hasonlóképp cselekszem. A változatos terepen kialakított négyzetrács két oldalán felsorakozott csapatok egymást követő körökben, az egyes lények gyorsasága (illetve a rájuk ható módosítók) alapján lépnek, és ha elég közel érnek, oda is csapnak egymásnak, csak úgy, mint a sakkban (leszámítva persze, hogy a hagyományos sakkban nincsenek íjászok vagy varázslók, és a hadvezérek sem nyomhatnak le pár bábut messziről). A csaták végén a nyertes – vagyis a túlélő – tapasztalati pontot kap, és egy idő után ennek következtében szintet is lép... Nos, valahol itt van az a pont, ahol már nem tudok úgy írni a Heroes VI-ról, hogy ne említsem meg az újításokat.

ADATOK

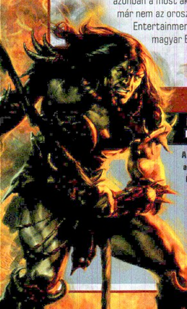
KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Black Hole Games

MŰFAJ
RPG-stratégia

INFO

A Might & Magic az egyik legpatinásabb sorozat a PC-s játéktörténelemben, a legújabb eresztés ráadásul a legkomolyabb változtatásokat ígéri az etalonnak tekinthető 3. rész óta.



AMIKOR FENNAKAD A NAGY FALAT

FŐELLENFELEKET TENNI EGY JÁTÉKBA NEM SZENTSÉGTÖRÉS, DE CSAK AZÉRT, HOGY OTT LEGYENEK, NEM ÉRDEMES SZENVEDNI.

Az egyik legmegosztóbb újítás mindenképp a boss harc lesz: időnként eljön a pillanat, amikor nem hadseregek, hanem egy darab kiemelten erős ellenféllel kell megmérkőznünk. Önmagában azzal nincs baj, hogy ilyet azelőtt sosem kellett, az viszont probléma, hogy a rendszer minimum kiegyensúlyozatlan, ráadásul a Heroes VI igazából nem lesz több azért, mert több tízezer életerő-ponttal rendelkező ellenfeleket kell csapkodnunk, akik nemcsak nagyot ütnek, de ráadásul csecse kis hadsereget is rittyentenek maguk köré a semmiből.

Mesés helyszínekben ezúttal sem lesz hiány, sőt, megmaradt az a kihívás is, hogy a nagy színpompában megtalálj minden egyes extrát a térképen.

Valahol csodálatos érzés, hogy van egy olyan játék, aminek a lényege mit sem változott tizenhat év alatt. A mag még mindig a körökre osztott játékmenet és a cellákra osztott pálya, ahol nem a mennyiség, hanem a stratégiád minősége a lényeg.

ÚJ SEPRŰ

A Heroes VI hősei a korábbi részek főszereplőihez hasonlóan fejlődhetnek, azonban ez a fejlődés jóval összetettebb, mint korábban. Az eddigi részek is igyekeztek elmélyíteni a szerepjátékos szálat, azonban az aktuális megoldás már-már túlzásba viszi a lehetőségek szélesítését (persze azért nem mennék az utcára kukákat borogatni mérgemben, ha ezt a „negatívumot" minden játéknak felróhatnám). Egy pillantást vetve a karakterlap harmadik oldalán található képességfára, még akkor is elveszünk a sok választható képesség, varázslat és bónusz között, ha amúgy gyakorlott Heroes-rajongónak tartjuk magunkat. Három fő irány van, a fizikai, a mágikus és a személyes képzettségek. Kezdem az utolsóval: itt csupa olyan jutalom vár, ami nem választható, hanem kiérdemelhető, vagyis minél magasabb szintre jutsz, annál erősebb a kapott képesség. Általában valamilyen csatában felhasználható, különlegesen erős, de nagyon rövid hatóidejű varázslatra, támadásra vagy passzív képességre kell gondolni – én meglehetősen keveset használtam őket, de nyilván van olyan stratégia, amibe pont ezek illenek bele. Sokkal fontosabb az a kismilliárd ikon, ami a másik két oldalon várja a játékost, hiszen fejenként négy-öt-hat újabb alcsoportban, három további szintre bontva terpeszkednek a passzív és aktív hatásokkal kecsegtető lehetőségek. Van olyan, ami a birodalom gazdasági irányítását, a termelődő lények és a nyersanyagok számát befolyásolja, egy külön oldal csak a felfedezést és a haladást megkönnyítő extrákkal van tele, és mostantól a varázslatokat sem a városokban felépített tornyokban tanuljuk, hanem egy-egy pont kiosztásával választjuk magunknak azokat, amikre a legnagyobb szükségünk van. Az a fura, hogy bár volt néhány olyan ikon, amit a teszt alatt egyszer sem választottam ki, mégsem tudom azt mondani, hogy lenne akár csak egy feleslegesen odabiggyesztett képesség is, és végeredményben tényleg mindenki olyan hőst farag magának, amilyet csak akar.

Illetve csak majdnem. A negyedik és ötödik részhez hasonlóan hősünk továbbra sem csak varázsol a csatákban, de körönként egyszer személyesen is odasózhat az ellenség valamely egységének, azonban ezúttal még akkor sem lesz önmagában csatákat eldöntő terminátorunk, ha elérjük a szintlimitet, és az összes közben kapott pontot a lehető legbölcsebben költjük el. A hadvezérekhez hasonlóan mostantól az íjász egységek hegemóniája sem olyan egyértelmű: a csatamezőn elszórt terepakadályok (és persze ostromnál a védőket takaró falak) fedezékként is szolgálnak. Tovább folytatódik az a szimpatikus trend, hogy az egyes egységeknek is lehet aktív különlegességük, és nemcsak a magas szintű angyalok és sárkányok rendelkeznek ilyesmivel, már

A modern kor hozadéka, hogy a játék már nem csak addiktív, de csodásan is néz ki.

FEJLESSZ ÚGY, HOGY JÓ LEGYEN

A HEROES 6 SOSEM LÁTOTT BŐSÉGGEL KÁPRÁZTATJA EL A HŐSEIT MAGAS SZINTRE FEJLESZTŐ JÁTÉKOSOKAT – NEM IS IGAZÁN LEHET MEGMONDANI, MERRE ÉRDEMES ELINDULNI, JAVASLUNK HÁT PÁR OLYAN KÉPESSÉGET, AMI MINDEN HELYZETBEN JÓL JÖHET.

ELLENCSAPÁS III
A csata első három körében a saját egységeid még azelőtt megüthetik az őket támadókat, hogy azok jogot kapnának a sebzésre. Mindenképp érdemes felvenni ezt a skillt, hogy a legerősebb lényeink még teljes létszámban odasózhassanak a csata elején.

KARIZMATIKUS VEZÉR
Természetesen ebből is érdemes a III-as szintre fejleszteni, de ha már az is sokat dob csapataink moráljan, ha az alapfokot elsajátítjuk. A morál befolyásolja többek között azt is, hogy mekkora gyakorisággal kapnak a lényeink extra támadást.

MEGVILÁGOSODÁS
25% bónusz minden egyes megszerzett tapasztalati pontra – nem is nagyon kell magyarázni, mennyire megéri nagyjából elsőre ezt a képességet kifejleszteni. Ha ez megvan, érdemes elgondolkozni a Mentorálás skillen – főleg, ha több hőst is tervezel.

MARKOLÁS
A magyar fordítás nem az igazi, de a képesség lényege, hogy anélkül tudod felvenni és használni a kalandtérképen látható tárgyakat, erőforrásokat és épületeket, hogy ez lépéspontot emésztene fel – a haladó játékosok most nyilván elmosolyodtak...

TÖMEGES KŐBŐR
3 körig védi az összes szövetséges lényt minden fizikai támadás ellen, 25%-kal csökkentve azok sebzését. Igazából nem muszáj pont ezt a varázslatot választani, a lényeg, hogy tanulj meg legalább egyet a hasonlók (pl.: Égi páncél, Jégpáncél) közül.

MAGYARUL (IS) ÍR

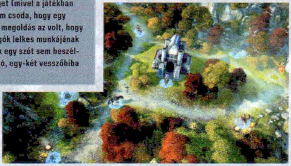
A JÁTÉK MAGYAR FELIRATTAL KERÜL A BOLTOKBA – MAGYAR FEJLESZTŐK ESETÉN EZ NEM TŰNIK NAGY ÖRDÖNGŐSSÉGNEK. A UBISOFT ESETÉBEN AZONBAN A ZÖLD IS KÉK.

Amikor ugyanis először felvetődött a magyar változat elkészítésének ötlete, a Ubisoft sokallta az erre fordítandó összeget (mivel a játékban rengeteg felirat és magyarázó szöveg szerepel, nem csoda, hogy egy fordító nagyobb összeget kér a munkáért). Az első megoldás az volt, hogy törlik a lokalizálást, végül azonban a magyar rajongók lelkes munkájának köszönhetően azok is nekiállhatnak a játéknak, akik egy szót sem beszélnek angolul. A felirat minősége egyébként nagyon jó, egy-két vesszőhiba és elütés maradt csak a végleges változatban.

a legalacsonyabb rendű közkatonák és közszörnyek is okozhatnak csúnya meglepetést. Annak ellenére, hogy a fejlesztők szinte az összes egységet lecserélték vagy újratervezték, még a legvérmesebb rajongók is otthonosan mozognak majd a jól átgondolt újítások között. A korábban már megszokott frakciók (Haven, Inferno, Necropolis, Stronghold) mellé a Sanctuary, vagyis Szentély csapata érkezik ezúttal – ők talán a korábbi mocsaras vidék szörnyeinek keletiesített változataként írhatók le legegyszerűbben (és náluk vannak a Nagák, csak most épp máshogy hívják őket).

NEVEK, ARCOK, HELYEK

Ha csak annyit írnék, hogy az egyjátékos kampány akár 100 óra játékidőt is biztosíthat, nyilván mindenki tapsikolna picit örömében, de ez tulajdonképpen nem újdonság, hanem a korábbi részek alapján elvárható minimum. Sajnos, nem ez az egyetlen közös pont a korábbi részek sztori módjával: a térképek bár jól megtervezettek, és a küldetések is egészen ötletesek, megint sikerült valami olyan zagyva történettel nyakon önteni az egészet, hogy az ember néha tényleg csak hüledezik. Nyilván az én legendásan rossz névmemóriám az oka, de nem szeretem, amikor egy keretsztori első mondatában felsorolnak egy szakasz olyan embert, akit elvileg ismernem kéne, de valójában csak annyit tudok róluk, amennyit a játék korábban elmondott (vagyis semmit). Szerencsére a sikerhez mindig elég annyi információ, amennyi az egyes pályák elkezdése előtt ki van írva, és ha valaki nagyon akarja, hát kibogozhatja a kusza családi saga szálait, de én inkább az elmúlt 15 évben megedződött közönyömmel felvértezve vetettem bele magamat a kampány egyébként kifejezetten jól összerakott küldetéseibe (no



Az Orkos csütörtök az a nap, mikor a vad törzs tagjai szó nélkül állnak be a seregedbe.

meg a különálló térképek szabadságába). Már a Heroes III-ban sem zavartattam magam a pozőr párbeszédek feldolgozásával, és ez most sem feltétel a játék élvezetéhez, ami már csak azért sem hátrány, mert a lassan védjeggyé váló, katasztrofális átvezető videók továbbra sem erősítik bennem azt az érzést, hogy kihagyok valamit, amikor elkattintgatom a nyilván sok-sok idő alatt összehozott animációkat.
Igen, leírtam: nem érdekel a játék sztorija, de egy röptében elvégzett közvélemény-kutatás alapján (ami a hazai gamer-sajtó reprezentatív mintájának tekinthető) nem vagyok ezzel egyedül. A lényeg, hogy a csatákon túl, a kalandtérkép és a gazdasági menedzsment sem maradt újítások nélkül, ráadásul ezek szinte kivétel nélkül olyasmit érintenek, amik valóban hozzáadnak a Heroes VI értékéhez.
A legfontosabb talán a bányák rendszere: korábban ugye úgy lehetett saját bányánk, ha odalovagoltunk a bejárathoz, és kitűztük a zászlónkat. Ezt az amúgy meglehetősen időrabló megoldást cseréli le a vármegyék rendszere, vagyis azé a bánya vagy a fatelep, aki az adott területet uraló várat birtokolja. Ez egyrészt ugyan azzal jár, hogy nem tudjuk kiéheztetni az ellenfelet csupán azzal, hogy elfoglaljuk az összes lelőhelyet, viszont egy kastély elfoglalása után (és csak akkor, előbb hiába is próbáljuk elbitorolni) automatikusan a miénk lesz az addig az ellenséghez befolyó javadalmazás.

Szintén a felesleges időpocsékolást csökkenti, hogy mostantól egy bizonyos várban állva meg tudjuk vásárolni az összes többi várunkban elérhető egységet is (bár ennek feltétele, hogy az aktuális helyen is legyen megépítve a lény lehívásához szükséges épület). Ezt az újítást sem árt szokni picit, én többször is beleestem abba a csapdába, hogy nagy örömömben felvásároltam az összes rendelkezésemre álló katonát, aztán meg végignéztem, hogy a térkép túloldalán védtelenül hagyott bázisomat bedarálja a gép. Apropó, a gép.

ŐRÜLET DIÓHÉJBAN

Habár a cikkben azt írom, hogy az eddig megszokottaknak megfelelően ezúttal sem vesztünk semmit, ha nem figyelünk oda minden egyes szóra, ami a történetben elhangzik, azért az alapokkal nem árt tisztában lenni. A kampány 400 évvel a Heroes V eseményei előtt játszódik, a tanuló fejezetben az általunk irányított Slava gróf összekülönbözik egy arkangyallal, és sajnos mi húzzuk a rövidebbet. Az 5 kampány Slava öt gyermekének történetét meséli el, Anton (Haven), Anastasya (Necropolis), Kiril (Inferno), Sandor (Stronghold) és Irina (Sanctuary) története tetszőleges sorrendben is végigjátszható, bár az események elméletileg egymással párhuzamosan futnak.

CSELES DRM

EGYRÉSZT BORZALMAS, MÁSRÉSZT ÖTLETES: A HÍRHEDT UBISOFT-MÁSOLÁSVÉDELEM VISSZATÉR

A játékba integrált Uplay-Conflux másolásvédelmi rendszernek vannak hátrányai (például az a pusztító ökörség, hogy ugyan végigjátszhatod a játékot internet nélkül, de ha aztán egyszer mégiscsak csatlakozol, újra kell kezdened az egészet), de szerencsére azért akad néhány előnye is. A játékban (nemcsak a kampányban, de a skirmish-térképeken is) megszerzett tapasztalati pontok az adott játékmenet adott hőse mellett a játékos dinasztiáját is fejlesztik, és a tengernyi megszerezhető teljesítmény (achievement) mellett kincseket és nagyhatalmú fegyvereket is szerezhetünk, amik aztán sokat segíthetnek a nehezebb ellenfelek legyőzésben, valamint az összetettebb pályák teljesítésében (vagy szimplán csak jól mutatnak a virtuális polcunkon).

SZEREPJÁTÉKOS ELEMEK

A játék egyes döntései befolyásolják, hogy a hősünk a Könny vagy a Vér útját járja. Ha futni hagyjuk az ellenfeleinket, ha börtönbe zárjuk a foglyainkat, és ha úgy általában jól viseljük magunkat, akkor a jóságot megszemélyesítő Sárkánykönny a mi ösvényünk, ha azonban inkább mészárolunk, kivégzünk és (mondjuk) minden egyes elfoglalt várost a magunk frakciójának megfelelővé alakítunk át, akkor a Sárkányvér felé kötelezzük el magunkat. És hogy miért számít ez? A hős két-két szintet léphet, és extra tulajdonságokra tehet szert – csak úgy, mint egy szerepjátékban.

SZÁLL EGY POFON A SZÉLBEN

A rajongókat megint nem lepem meg: a gép csal. Ugyanolyan idegesítően és arcpirítóan, mint eddig mindig – látja az egész térképet, ki tudja számolni, hogy már pont ne érj vissza azelőtt, hogy ő elfoglalná a várat, erőforrások és pénz tekintetében is el van eresztve, a világon szabadon kószáló (és általában fontos varázstárgyakat őrző) szörnyek ellen is fórja van satöbbi, satöbbi. Bizonyítékom persze nincs, de majd ha játszotok, látjátok, hogy nem is kell. Megértem én, hogy nem egyszerű leprogramozni egy potens AI-t, de legalább akkor legyen az, hogy a leglátványosabb dolgokat kihagyjuk. A pillanatnyi állapot olyan, mintha egy sakkpartiban az egyik játékosnak nemcsak tíz bástyája és hat királynője lenne, de időnként még az orrunk alá is dugná őket, vidáman kacagva. Ez azonban olyan összetevő, amit már megszoktunk, csak azért vagyok szomorú, mert bíztam abban, hogy pont a magyar fejlesztők találnak majd ki valamit erre a dologra.

Nem hibátlan folytatás, de a magyar fejlesztőknek köszönhetően a Heroes-széria végre ismét méltó egykori nagy híréhez!

Az már sokkal jobban zavar, hogy több kilónyi patch után sem érzem programozási szempontból késznek a Heroes VI-ot. A hibák egy része inkább csak fura (például a villogó-remegő kurzor, vagy az időnként pár pillanatra eltűnő épületek), viszont vannak vaskos dolgok is, például mikor az egyik pillanatban még reccenésmentesen hasító játék megbokrosodik, és akad, és tölt, és szenved. Tulajdonképpen nem nagy kaland, mert egy újraindítás megoldja (ezt is, meg az Alt+Tab után eltűnő scrollozást is), és nem is árt három-négy óránként egy kis szünet, csak jobb szeretek ilyesmiben magam dönteni. Hasonlóképp vagyok a játékba integrált UPlay-rendszerrel is. Egy közeli keretes írásban elmondom, hogy mi benne a jó, itt meg azt, hogy miért utálom mégis az egészet. Egyrészt a netkapcsolat igénye kerget az őrületbe: voltam olyan őrült, és hittem a „nem kell hozzá folyamatos kapcsolat" közleménynek, persze Bate, indítsd csak újra a szerkesztőség routerét, nem kell hozzá net. Kellett. Nem nagy tragédia, volt mentett állásom, csak nem értem, hogy miért azt bünteti, aki megvásárolja a játékot – a warez változat így is, úgy is közkézen forog, és működik. A szintén máshol részletezett dinasztia-fejlesztés jó ötlet ugyan, de nekem sokkal jobban tetszett volna, ha a fejlesztők inkább ezt adják oda az első nap letöltött 500 megás javítócsomagban, és a fejlesztés heteiben arra koncentrálnak, hogy a játék maga legyen minél fényesebb. Szerencsére azért nagy gond nincs. Az, amiért a Black Hole felelt, jól sikerült, a magyar csapat megállta a helyét, és ami ennél is fontosabb: a Might & Magic Heroes VI ugyanolyan magával ragadó, összetett és megosztó, mint amilyen a harmadik és az ötödik rész volt korábban.

Ne dőlj be annak az átlátszó cselnek, hogy a női karakterek gyengék és védtelenek...

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»75%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»85%

www.pcguru.hu/1668

»A történet érdektelen, az átvezető videók förtelmesek, az újítások jók, a játék beszippant – minden olyan, ahogy azt egy-egy új Heroes megjelenésénél megszokhattuk.

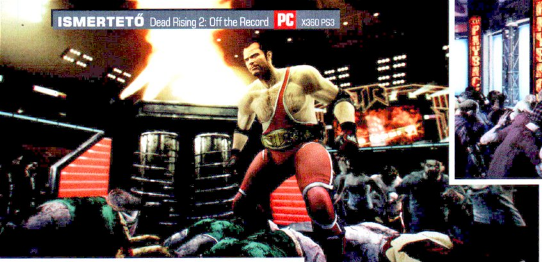
»MIGUEL

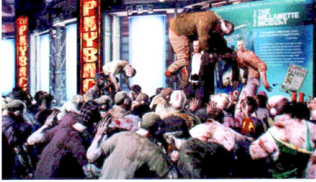
PRO
Összetett és szép térképek, pont jó helyen megcsiszolt játékmenet, és 80-100 óra játékidő

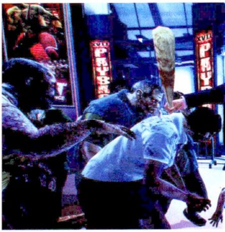
KONTRA
A UPlay tökéletesen felesleges, az AI inkább erőszakos, mint okos, és azok az átvezetők…

GÉPIGÉNY» 2 magos 2,6 GHz CPU, 1 GB RAM, 512 MB VGA PS/VS 3.0, 9 GB HDD

»80%«







JÁTSZD ÚJRA FRANK!

Dead Rising 2 Off the Record

[ÍRTA WILSON] **Fortune City-t túlélni tavaly ugyan már módunkban állt, és Chuck több-kevesebb sikerrel arra is rájött, miért tört ki a zombik inváziója, de a Dead Rising 2 most mégis visszatért, hogy újra bemutassa az eseményeket, csak ezúttal új főhőssel és kevéske újítással.**

Fura egy állat a fogyasztó: örömmel nyúl a pénztárcája mélyére, ha kedvenc sorozata évenként érkező új részéről van szó, de kígyót-békát szór akkor, ha a kevésbé kedvelt rivális csinálja ugyanezt. A megszállott rajongó gondolkodás nélkül vesz meg egy filmet vagy trilógiát akár ötször is, ha akár csak egy grammnyi újítást is hoz a portéka, viszont a játékok esetében már nehezen tolerálja ugyanezt. Igaz, ilyesmire kevésszer volt példa, a „rendezői változat", vagy az újravágott formátum szinte csak a filmvilágban ismert – a Broken Sword a kevés kivételek egyike, de talán ide sorolható a jelen konzolgenerációt egyre inkább meghatározó HD újrakiadások tömkelege is. Az Off the Record különleges eset, hiszen pont a két véglet között egyensúlyozik: van benne újítás és van benne már ismert tényező is. Viszont az utóbbiból van a legtöbb, sajnos.

VISSZA A MÚLTBA

A 2010-es Dead Rising 2 nem túl vidám helyszínt festett le. A Las Vegas-t mímelő Fortune City ugyan roskadásig volt villódzó neonfényekkel, ezernyi kaszinóval és bevásárlóközponttal, továbbá egy hatalmas arénával, ahol a „Terror is Reality" show vágóhídra küldött zombikkal szórakoztatta a népet, de Kánaánnak semmiképp sem volt nevezhető. Különösen az után nem, hogy egy szabotázsakciót követően az egész helyszínt ellepték az élőholtak, a főszereplő – a gyermeke gyógyszeradagjáért magát sokszorosan megalázó Chuck Greene – pedig önkéntelenül a bűnbak szerepét kapta meg. Mivel a Dead Rising 2-nek több befejezése is volt, ezért Chuck nem feltétlenül tudta tisztázni a nevét, de ha a kánonnak a happy enddel végződő lezárást tekintjük, akkor Chuck bebizonyította, hogy Fortune City nem az ő hibájából lett zombiparadicsom.

Namost: az Off the Record nem ezt a történetet viszi tovább, sőt, még csak nem is egy ebből a tőből kihajtó mellékszálat mutat nekünk, hanem fogja az első rész kizárólag Xbox 360-on látott főszereplőjét, a fotóriporter Frank Westet és kicseréli Chuckra, ennél többet pedig a kampányt tekintve nem is csinál. Nem tudod elképzelni? Akkor egy példa: a játék olyan, mintha Lucas megint kiadná a Csillagok Háborúját, csak ezúttal nem Luke, hanem Han Solo lesz a galaxist megmentő jedi. A rettenetesen olcsó, száz százalékosan fapados megoldásra persze van magyarázat: az üzlet. A Dead Rising második részéből ugyan jóval több, mint kétmillió kelt el, de a Capcom ennél sokkal többre számított, így gyorsan ki kellett találni egy B-tervet, míg köztudatban van a széria, és nem kell mellé egy újabb költséges és időigényes marketing kampányt keríteni. Látva a szűk egy évnyi időt, az alacsony árat és a végeredményt, meg lehet érteni, hogy csak ennyire futotta. De vajon játékosként meg lehet indokolni a vásárlást?

Ha szeretnéd újrajátszani a Dead Rising 2-t, csak új főhőssel, akkor megéri. Minden más esetben jól fontold meg a vételt.

UGYANAZ A LEMEZ

A történetet nézve semmiképp. a Chuckról Frankre való váltás száz százalékosan súlytalan: annak, aki ismerte és szerette Franket, talán okozhat némi örömet a viszontlátás, viszont abban talán mindannyian egyetérthetünk, hogy Frank semmiképp sem az a mélyen kidolgozott, karizmatikus főhős, aki miatt megérné másodszorra megvenni gyakorlatilag ugyanazt a játékot. Különösen úgy, hogy egy-két összecsapást, egy-két videót és egy rendkívül jó Chuck cameót leszámítva szinte semmilyen változás nem történt Fortune Cityben. Ugyanazok az események, ugyanazok a fordulatok, ugyanazok az ellenfelek és ugyanazok a helyzetek várnak. A zombi vírust 24

ADATOK

KIADÓ
Capcom

FEJLESZTŐ
Capcom Vancouver

MŰFAJ
Sandbox akciójáték

MULTI
4 fő + 2 fős kooperatív mód

INFO

Dobozos formában a játék 5990 forintért szerezhető be a hazai üzletekben, a Steamről pedig jóval drágábban, nagyjából harminc euróért tölthető le a program.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

MENTS ÉS MENTS!

Nem lehet elégszer hangsúlyozni a mentés fontosságát. Az Off the Recordban is kizárólag a mellékhelyiségekben lehet menteni: minden áruházban van legalább egy, így használjatok ki minden adandó alkalmat, mert hiába a checkpoint, bizony még így is elveszthető több értékes perc!

FONTOS A SORREND!

Az időkeret a feladatok megoldására most is szűkös, ezért be kell osztanod a perceket! Mindig hagyj elég időt a sztorit előrébb toló fő feladatokra – nézd meg a térképen, hogy hova kell menned, és számold ki az odajutási időt, nehogy másodperceken múljon a továbbjutás!

TELI INVENTORY!

Bár kezdetben nagyon kevés hely áll rendelkezésedre a tárgylistában, már ekkor is taktikusan használd ki: mindig legyen nálad legalább 2 fegyver és 2 gyógyító étel vagy ital, és gondoskodj a folyamatos utánpótlásról, ha elhasználtad a nálad lévő dolgokat!

FEJLŐDNI, FEJLŐDNI!

A fejlődés most is létfontosságú, hiszen csak így tudod növelni az életerőd és a tárolókapacitásod. A zombik sima mészárlásával túl sok PP-t nem kapsz, úgyhogy ezúttal is inkább a túlélők megmentésére és biztonságba helyezésére koncentrálj!

A különböző tárgyak kombinálása még mindig módfelett szórakoztató, találhatunk is néhány új megoldást, de az üdvösséghez azért ez még édeskevés.

DE KICSODA FRANK? – GYORSTALPALÓ KEZDŐKNEK

Frank West fotóriporter: az első Dead Rising főhőse egy fülest követően indult a coloradói Willamatte-be, hogy az ott kirobbant furcsa incidensről tudósítson. Út közben még azt hitte, hogy egyszerű zavargásról van szó, ám a helyszínre érve egyértelművé vált, hogy itt valami komolyabb dologról van szó. Frank a Dead Rising eseményei során rájön, hogy a háttérben egy vírus áll, a zombivá változott lakosság pedig nem szerencsétlen áldozatokból, hanem sokkal inkább önkéntelen kísérleti alanyokból tevődik össze – ezt később a DR2-ben Chuck Greene-nek is meg kellett tapasztalnia. West az ügy után ugyan híressé vált, de a hírnévből gyorsan alkoholfüggőséget, majd teljes leépülést varázsolt, így az Off the Recordban nem csak az irháját kénytelen menteni, de itt a remek alkalom az újbóli karrierépítésre is. West az első rész után más játékokban is szerepelt: epizódszerepben láthattuk a DR2 kiegészítőjének szánt Case Westben, feltűnt a két Lost Planet multiplayer módjában, játszható karakter lesz az Ultimate Marvel vs. Capcom 3-ban, sőt, még a Left 4 Dead 2-ben is küldött üzenetet egy graffiti formájában.

óráig féken tartó Zombrex-adagok ugyan más helyre kerültek, Fortune City pedig kapott egy új, közepes méretű vidámpark-szerűséget pár új túlélővel, de ezen kívül sem a felépítés, sem a helyszínek nem változtak. Ha egy éve már bebarangoltad a turistaparadicsom minden szegletét, szinte olyan, mintha hazatérnél, újoncként pedig ugyanazokba a kalandokba keveredsz bele, mint azt tehetted volna tavaly ősszel.

Azt persze érdemes kiemelni, hogy a Dead Rising 2 még így, változatlan formában, akár sokadszori újrajátszásra is egyedi, páratlanul jó játékélményt nyújt. Egy hozzá hasonló, ennyire nagy játéktérrel rendelkező, ilyen sok lehetőséggel kecsegtető zombi-sandbox cím sincs a piacon, pláne ilyen egyszerre vicces, egyszerre hasznos fegyverbarkácsolási rendszerrel. Frank ugyan csak egy maroknyi új dolgot faraghat (érdemes külön kiemelni a kirobbanó végeredményt adó gázpalack + petárda kombinációt), de alkatrészt keresni, azokat összerakni még mindig rendkívül élvezetes momentum.

Ha már fotóriporter a főszereplő, akkor illik, hogy fotózni is tudjon. A DR2 folytatásának szánt (a kizárólag Xbox Live Arcade-en beszerezhető) Case Westben már ki lehetett próbálni a leporolt fényképezést, de az Off the Record ezt már a játékmenet fontos részévé emeli. Fényképezni bárhol és bármikor lehet: egy magányos zombit vagy egy hatalmas tömeget, egy szerencsétlen túlélőt vagy egy agresszív főellenfelet. Kattintgatni pedig érdemes, hiszen minden fotóért a szintlépéshez szükséges PP jár, a pontok mennyisége pedig többféleképpen növelhető. Számít, hogy hányan vannak a képen, hogy milyen típusú karakterekről (zombikról vagy emberekről) van szó, és persze az is, hogy milyen helyzetben kapjuk le őket. Ha valakit épp csócsálnak, az lehet drámai és véres, ha egy menekülőt sikerül lencsevégre kapni, az lehet extrém, ha pedig egy dekoltázsba vakuzunk bele... akkor az erotika kategória bővül egy fotóval. Az egyes megoldások ráadásul kombinálhatóak is egymással, így érve el a lehető legjobb eredményeket – persze arra ne számítson senki, hogy a képekből fogja felfejleszteni magát, a fotózás inkább szórakoztató bónusz, mintsem az előrejutás motorja.

Igazi változás éppen ezért leginkább a felszín alatt, az előző rész ismeretében tapasztalható. A tavalyi Dead Rising 2 nagy előrelépése a több saveslot bevezetése volt, hiszen az előd spártai és szadista egy slotos megoldása rengeteg frusztrációt okozott. Az Off the Record erre tesz rá egy lapáttal az új checkpoint rendszerrel: az autosave a fontosabb feladatok teljesítése, a pszichopaták legyőzése, az új helyszínekre való belépéskor aktiválódik, és remekül kiegészíti a még mindig csak fix ponton engedélyezett mentést, így most már tényleg lehetetlen komolyabb játékidőt elbukni egy-egy átgondolatlan cselekedet miatt. Ezen felül kicsit megváltoztak az események miatt becsavarodott pszichopatákkal való harcok is – van, ahol egy-egy támadási fázis tűnt el vagy alakult át, de akad olyan helyzet is, ahol egy eddig nem látott, rendkívül agresszív túlélőbe futhatunk bele.

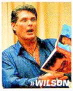
A HOMOKOZÓ

Az Off the Record a kampányt tekintve csalódás: ennél jóval több, jóval látványosabb változtatás kellett volna ahhoz, hogy érdemes legyen rohanni érte, még ezért a nyomott árért is. Felüdülést és igazi újítást csak a Sandbox mód ad(hat)– az időkorlát nélküli játszótér, ahol tényleg csak a zombik legyilkolása, illetve a fixen rögzített feladatok végigvitele a cél. Igazán szórakoztató mondjuk ez is csak kooperatív módban lesz, akkor viszont nagyon. Fejsimogatást érdemel-e ezért az Off the Record? Semmiképp. Ha nem is őszintén, de azért bevallottan gyors pénzcsinálás ez, egy-két újítással, foltozgatással, de ha tavaly már bejártad Fortune City-t, idén csak akkor térj vissza, ha nem bírsz magaddal. Vagy ha őrült kalandokra vágysz: ennél őrültebbet ugyanis sehol máshol nem kapsz!

GRAFIKA»	»75%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»75%

www.pcguru.hu/2124

»Egy már látott, végigjátszott játék minimálisan kibővített változata. Viszont zombikat írtani, pláne korlátok nélkül, egy ismerőssel karöltve még mindig páratlanul jó élmény!



PRO: A sandbox mód egy régi vágyat elégít ki, a fényképezés pedig még mindig jó móka.

KONTRA: Kissé pofátlan bőrlehúzás, hiszen egy-két jelenetet és a főhőst leszámítva ez a Dead Rising 2.

GÉPIGÉNY» 2 magos 2,5 GHz-es CPU, 2 GB RAM, GeForce 8800 GTS/ Radeon HD 3850 VGA, 8,5 GB HDD

»70%«

MÁSIK ALTERNATÍVA!

A DeadRising 2-t úgy lehetett a legkönnyebben végigvinni, ha az első pár küldetést elvégezve és a helyszíneket megnyitva az ember hagyta a sztorit és kizárólag túlélőket mentett, majd a már felfejlesztett karakterét felhasználva kezdte újra a sztorit – ez itt is működik!

ZOMBREX-ADAG!

A DR2-ben Katie-nek, a kislánynak kellett Zombrexet keresni, most viszont maga Frank küzd a fertőzéssel. A gyógyszer-lelőhelyek zöme megváltozott, így érdemes újból bejárni Fortune City minden szegletét az extra adagokért – Frank szerencsére bárhol beadhatja magának!

SZEREZZ TÁRSAT!

Habár az Off the Recordot minden gond nélkül végig lehet vinni egyedül is, nem csak több szinttel élvezetesebb, de kifejezetten hatékony is egy ismerőssel karöltve nekivágni az eseményeknek! A nehézségi szint nem ugrik, így az előrehaladás sokkal könnyebb.

SZEREZZ PÉNZT!

Habár a helyi boltok irreálisan drágán mérik a portékáikat, mindig jó, ha van nálad pár tízezer dollár – akad olyan túlélő, amely meg se mozdul addig, míg meg nem tömöd a zsebét! Mindig verd szét a félkarú rablókat és a kaszinó ATM-jeit: az „ingyen" pénz igazi áldás!

CSATÁBA! CSATÁBA!

BATTLEFIELD 3

[ÍRTA CHRIS] **Talán még sosem előzte meg akkora várakozás egy játék megjelenését, mint a Battlefield 3 esetében. Nem csoda, hiszen hónapok óta kapjuk az előzeteseket és a videókat, az ősz elején pedig elmerülhettünk a bétaverzióban is. Az elvárások az egekbe szöktek, cikkünkből pedig kiderül, hogy a játék megfelel-e a megnövekedett igényeknek.**

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
DICE

MŰFAJ
FPS

MULTI
kooperatív + 64 fős multiplayer

INFO

A játék dobozos változata hazánkban 10.000 forintba kerül, míg az Originben 50 euróért (cirka 15.000 Ft) lehet letölteni a programot. Érdemes tudni, hogy az éves előfizetési akciónkon belül most a 12 lapszám mellé a Battlefield 3-at is választhatod bónusz játéknak. A részletekért lapozz a 32. oldalra.

Mostanra szinte mindenkinek van valamilyen véleménye a Battlefield 3-ról, még azoknak is, akik velünk ellentétben nem rohantak már a megjelenéskor a boltokba, hogy megvásárolják a DICE legújabb alkotását. Az október végén debütált játékot számtalan alkalommal mutatták be különféle rendezvényeken, videoelőzetesekben, és lezajlott egy bétateszt is, amibe 8 millió játékos regisztrálta be magát. Sajnos ez utóbbit szép számmal tarkították különféle bugok, illetve alig lehetett olyan szervert találni, ahova be is férhetett a játékos. A vibráló textúrák és a széteső katonák látványa nem tüntette fel túl jó fényben az amúgy kiváló hangulatú programot, de most, hogy túl vagyunk a megjelenésen, megkönnyebbülve mondhatjuk, hogy a bugok 99%-át kiirtották, a szerverek működnek, a játék pedig remek startot tudhat maga mögött.

A Battlefield 3 játékélménye szó szerint páratlan. Ha elkap az online meccsek hangulata, akkor hetekig nem szabadulsz.

ABOVE AND BEYOND THE CALL

Elsőként lássuk a kampányt, azaz az egyszemélyes módot. A kétrészes Bad Company után tisztán látszik, hogy a készítők megkomolyodtak egy kicsit, s megpróbáltak a nagy rivális Modern Warfare nyomdokaiba lépni. Szükség is volt erre, hiszen a perkektől és kill-streakektől tökéletesnek tűnő multi mellett a Call of Duty sorozat szinte minden egyes része egy adrenalintól duzzadó, élvezetes single player kampányt is biztosított számunkra. Kijelenthetjük, hogy a szóban forgó konkurens sorozat új alapokat fektetett le, melyek az elmúlt pár évben nemcsak meghatározták ezt a műfajt, de példát is mutattak sok fejlesztőstúdió számára, köztük a DICE-nak is. No igen, a Battlefield 3 nem próbálja megváltani a világot, egyszemélyes kampányában mindent megtalálunk majd, amit egy ilyen játékban már láthattunk. Oroszok? Megvannak! Arabul beszélő terroristák? Pipa! Atombomba? Naná! Kismillió szkriptelt esemény? Ott a helyük!

Szomorú, de a sztori végigjátszása során szinte egyetlen olyan elemmel sem találkozunk, amely kiszámíthatóságával ne okozna azonnali deja vu-t, egyetlen apró csavart leszámítva végig kikövetkeztethető, hogy mire számíthatunk a végе főcím megjelenéséig. A játék New York városával nyit, ahol egy metróra feljutva hősünk ártalmatlanná teszt pár símaszkos fegyverest. Pár perc múlva már repülünk is vissza az időben, 8 órával vagyunk a metrós események előtt. Épp hősünk, Blackburn őrmester kihallgatása folyik, és az ő visszaemlékezéseibe pillanthat be a játékos. Az első helyszínünk Irán, ahol heves tűzharcok után egy földrengés áldozatává válunk (ezt a jelenetet valószínűleg már mindannyian láttátok a Faultline-videók során), majd éjszakai küldetések, hatalmas harcjelenetek, tankos lövöldözések és hihetetlenül durva repülőgépes részek következnek. A sztori derekánál pedig egy új szereplő is bekapcsolódik a történetbe, nevezetesen Gyima, az orosz, aki szintén a jó fiúk csapatát erősíti, és igyekszik egy másik oldaláról megismertetni velünk a történetet. Bár a kampány nem kicsit sablonos és klisés, ennek ellenére működik, méghozzá kiválóan. A szkriptelt jelenetektől és a nevetségesen egyszerű quicktime eventektől (nyomd meg az E-t, aztán bal egérgombot – hopp, sikerült is) még a harmadik órában sem kapunk

BATTLEFIELD 3 ÉS AMI MÖGÖTTE VAN

A Frostbite 2.0 már-már pofátlanul jó grafikus motor: elképesztő sokoldalúsága mellett a végletekig optimalizált és gyors is. Még az Xbox360 hat éves hardverén is látványosan és akadásmentesen elfut, de képes komoly kihívás elé állítani a leggyorsabb CPU-kat és GPU-kat halmozó PC-ket is. Legfontosabb eleme a bevilágítási rendszer, ami képes a fényviszonyokat a fizikai törvényeknek megfelelően kezelni, így nem okoz gondot még a gyertyaláng és a napsütés közötti több ezerszeres különbség sem. Ráadásul akár több száz fényforrás is szerepelhet egy jelenetben, és több ezer különböző tárgy – katonák, járművek, növények, épületek – bármiféle lassulás nélkül. A stabil alapokra építkeznek aztán a különféle részecske-effektusok, a látványos képfeldolgozó szűrők (újra szép a '90-es évek kedvenc giccse, a lensflare), vagy ott a karakteranimáció, a rombolható környezet, a felhők. Oldalakat lehetne megtölteni a teljes listával, de minek, ha helyette vannak képek.

Megfelelő vas birtokában a Frostbite 2 motor eddig sosem látott részletességet nyújt.

hányingert, a látvány és a hangulat pedig hatalmas fekete lyukként szippantja magába a játékost. Pillanatok alatt megszűnik az idő és a külvilág, bekebelez a színtiszta szórakozás, amit tátott szájjal élvezünk egészen a történet végéig. A vége feliratra viszont nem kell sokat várni, ugyanis a sztori végigjátszása nagyjából 6 óra alatt letudható, bár nehezebb fokozaton ez az idő kitolható akár 7-8 órára is.

Tartalom szempontjából a single player közel sem tökéletes, azonban a technikai oldalt aligha érheti panasz. Az egyszemélyes játékmódban feltűnő mesterséges intelligencia kifejezetten jól mozgatja társainkat és ellenfeleinket, pár apróbb jelenetet leszámítva a virtuális katonák/terroristák akcióiba nem nagyon lehet belekötni. Fedezékbe húzódnak, gránátot hajigálnak, oldalba kerülnek, s ha közel merészkedünk hozzájuk, simán mellbe döfnek minket egy késsel, szóval bőven lesz majd alkalmunk a mentett állások visszatöltögetésére. Komoly negatívumként csak a játék utolsó előtti pályáját tudjuk felhozni, ahol társaink percekig csak a levegőt lőtték, illetve a kollegáktól sok elakadási panasz érkezett az Operation Guillotine kapcsán is, de ebbe a hibába szerencsére mi nem futottunk bele. Nagyon sajnáltuk viszont, hogy a kampány során nem vezethettünk szinte semmilyen járművet, csak tankot, pedig az irányítás elsajátítására remek alkalom lett volna ez a rész. Nem repülhetünk a vadászgépekkel, nem próbálhatjuk ki, milyen nehéz egy helikoptert a levegőben tartani, de még egy fránya terepjáró kormánya mögé sem ülhetünk be, ami kicsit furcsa egy olyan játéknál, ahol a multi szerves részét képezik ezek a gépek.

PÁROSBAN MÁR ALAKUL

A rövid kampány után érdemes kipróbálni a játék kooperatív küldetéseit, amelyekből hat darab található a Battlefield 3-ban. Már az első pálya is rendkívül szórakoztató hullámokban támadó ellenfelektől kell védenünk egy területet, a második térképhez érve viszont már egyenesen észveszejtő élményben lesz része a játékosoknak. Itt egy helikopterpilóta és egy lövész irányítása a feladat, akikkel egy csapat tengerészgyalogost kell kísérnünk és fedeznünk. Sajnos a kevés szó itt is elkerülhetetlen, ha jelzőket kell találni a kooperatív módra, a rendelkezésre álló hat pályát nagyjából 2-3 óra alatt lezavarhatjuk a barátainkkal, vagy akár idegenekkel is. Külön öröm viszont, hogy az ebben a játékmódban elért eredményeinkkel extra fegyvereket bonthatunk ki, amiket aztán a többszereplős módban is használhatunk – ezzel is a többszöri végigjátszásra és a nehéz fokozaton történő megmérettetésre sarkalnak minket a készítők.

A JÉGHIDEG SVÉDACÉL

Habár a kampány játékélményben újat nem hoz, mindez a grafikára egyáltalán nem igaz, ugyanis a Frostbite 2 által nyújtott teljesítmény egész egyszerűen lélegzetelállító. Több játékfejlesztő és grafikus is elismeri, hogy a Frostbite 2 tényleg egy technikai csoda, amelyben a fények sosem látott életszerűséggel jelennek meg, a szereplők mozgása elképesztő, az arc és a mimika kidolgozása helyenként már a

TELJESÍTMÉNYTESZT

Tesztünkben az adott játékot minden esetben két konfiguráción teszteljük, három különböző beállításon (minimum, közepes, maximum). A tesztgépeket az AQUA OPTIMA Kereskedelmi és Szolgáltató Kft. biztosította számunkra, és az általunk használt konfigurációk megvásárolhatóak a cég bármelyik szaküzletében. Bővebb információ: www.aqua.hu

	MINIMUM	KÖZEPES	MAXIMUM
AQUA electromax GURU TREND	28 FPS	23 FPS	12 FPS
Memória 4 GB 1333 MHz DDR3 Kingmax **HDD** 500 GB Seagate ST3500413AS **CPU** Intel Core Duo G620 2,6 GHz **VGA** Asus GeForce GT440 1 GB **Alaplap** ASUS P8H61-M LX3 R3.0 **Tápegység** XDL P4-450W	1600×1200-as felbontás, a video menüben az összes grafikai érték LOW-ra állítva. Az FPS érték elfogadható, akárcsak a látvány, ami még Low-n is elfogadható.	1600×1200-as felbontás, a video menüben az összes grafikai érték MEDIUM-ra állítva. Az FPS érték még épp alkalmas a játékra, habár multiban már necces.	1600×1200-as felbontás, a video menüben az összes grafikai érték ULTRA-ra állítva. Ez a konfiguráció már kevés ehhez a szinthez, az FPS-érték nagyon alacsony.
AQUA electromax GURU MAX	90 FPS	68 FPS	42 FPS
Memória 8 GB 1333 MHz DDR3 Kingston **SSD** 60 GB OCZ Agility 3 **CPU** Intel Core i3 3,1 GHz **VGA** ASUS GeForce GTX560 1GB **Alaplap** ASUS P8H67 **Tápegység** Cooler Master Elite Power 500W	Full HD felbontás, a video menüben az összes grafikai érték LOW-ra állítva. A játék sebessége elképesztő, és a Battlefield 3 még a legalacsonyabb értékek mellett is jól néz ki.	Full HD felbontás, a video menüben az összes grafikai érték MEDIUM-ra állítva. A textúrák szebbek, több a jól kidolgozott részlet, de a sebesség még így is több, mint elég.	Full HD felbontás, a video menüben az összes grafikai érték ULTRA-ra állítva. A látvány már elképesztő, de a vas még mindig bírja, a játékélmény mondhatni tökéletes.

A multiplayer egyik erőssége, hogy még a kasztok kimaxolása után is bőven nyújt felfedeznivalót

Habár lehet fanyalogni a single player kampány „eredetiségén", azért azt nem árt észben tartani, hogy a Battlefield még mindig az online küzdelmekről szó, és a szóló mód csak egy plusz a valódi tartalom mellé.

A játék helyenként megdöbbentően élethű, és ezt főleg az egészen elképesztő fényhatásoknak köszönheti.

render-videók minőségét is lepipálja, s minderre a rombolható környezet teszi fel a koronát. Ahogy azt a DICE egyik fejlesztője stílszerűen megjegyezte: következő generációs technológia a jelen kor platformjaira – a játékot látva nyugodtan mondhatjuk, hogy egy cseppet sem túlzott a srác.

Külön ki kell térnünk a hangokra is, amelyekhez foghatót valószínűleg még jó ideig nem hallhatunk majd a videojátékok frontvonalán. Ugyan már a Bad Company 2 esetében is nagyon magasra helyezték a lécet a DICE emberei, de most úgy tűnik, hogy sikerült felülmúlni az akkori színvonalat, hiszen játék közben olyan élmények érik a fülünket, amikről tényleg csak szuperlatívuszokban lehet beszélni. A golyók, ahogy elsuhannak a fejünk mellett, majd megpattannak a közeli sziklákon, a gránátok, ahogy a távolban tompa puffanással felrobbannak, vagy a vadászpilóta légzése, ahogy a nagy G-terhelés következtében zihálni kezd, egészen egyedi élményben részesítik a játékos. Vitathatatlan, hogy a Battlefield 3 tökéletes audiovizuális élményt nyújt számunkra, ennél jobban kinéző és jobb hangokkal rendelkező játék még nem volt, és még 50 órányi multiplayeres ütközet után is tud olyan élményt garantálni, ami legdurvább elképzeléseinket is felülmúlja.

AMIBŐL MÁR NEM SZABADULSZ

Na de tegye fel a kezét az, aki a Battlefield 3-at csak az egyszemélyes játékmódja miatt vette meg! Senki? Jól gondoltam. A DICE lassan tíz éve ontja magából a különféle Battlefield részeket, melyek 1-2 kivétellel nem is rendelkeztek single player játékmóddal, hacsak a botok elleni küzdelmet nem nevezzük annak. Már az első Battlefield játékuk, az 1942 is kifejezetten a multis játékok kedvelőinek szólt. Addig soha nem látott hatalmas pályák, vezethető járművek tömkelege, és mindent elsöprő látvány szipkázta magához a Counter-Strike és a Wolfenstein játékosokat. Azóta viszont eltelt 10 év, a Call of Duty sorozat pedig komoly kihívás elé állította a svéd csapatot, akik akármennyire is igyekeztek az elmúlt pár évben, nem sikerült nagyobb szeletet kihasítaniuk az Activision tortájából. Most viszont egyenlítődni látszanak az erőviszonyok, még ha nem is tudja megfordítani az eladásokat az EA stúdiója, a Battlefield 3 megjelenése egyértelműen odapörkölt az Activisionnek, ugyanis túlzás nélkül kijelenthetjük, hogy mára a Battlefield-sorozat elérte azt a pontot, amikor az élmény már a tökéletesség határait súrolja.

A jól sikerült ötletek sokaságában az első a Battlelog. A Battlefield 3-at ebből a böngészős rendszerből irányíthatjuk, ugyanis innen kell mindent egyes funkciót (igen, még a kampányt is) elindítanunk. Itt kereshetünk partnert a kooperatív küldetéseinkhez, itt található a szerverkereső, ezen a helyen adhatunk barátokat a barátlistánkhoz, tehetünk szervert a kedvencek közé, valamint hozhatunk létre partit, vagy akár 100-fős szakaszokat. Itt van a statisztikáink nyilvántartása, megnézhetjük ki a legjobb pilóta a szakaszunkban, valamint, hogy milyen fegyverkiegészítőket és kütyüket kapunk

A GURUK MEGMONDJÁK

A Battlefield 3 nem csak az ügyeletes szakértőt, Christ rántotta be, de a szerkesztőség többi tagja is megjelent a csatatéren. Lássuk a véleményeket

BATE MÉG! MÉG! MÉG!

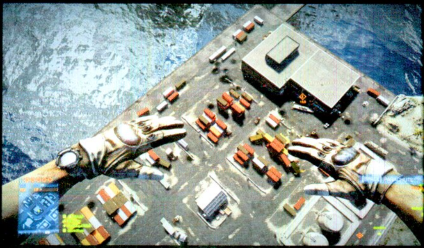
Sajnos a megjelenés a legrosszabb időpontra, a lapleadás végére esett, de ennek ellenére nem tudtam megállni, hogy ne pillantsak bele a BF3-ba. Amit láttam, az teljesen lenyűgözött. Ugyan a single player nem érdekel, de alig várom, hogy belevethessem magam a hatalmas pályák elképesztő küzdelmeibe.

WILSON FANTASZTIKUS TELJESÍTMÉNY

Kisebb csoda kellett ahhoz, hogy a kiábrándító béta után össze tudja magát kapni a DICE, de alulértékelés lenne csak azt mondani, hogy sikerült: a Battlefield 3 fantasztikus multiplayer shooter és igazi mérföldkő. Két év alatt enginet cserélni és kompletten új játékot készíteni fantasztikus teljesítmény!

MIGUEL EDDIG JÓ

Bámulatos grafika, fékevesztett multi, sűrű tartalom, a mennyiség és a minőség felől közelítve egyaránt. Az egyjátékos kampányt kihagyhatták volna (sebaj, én megtettem), viszont az biztos, hogy a Modern Warfare 3-nak nagyot kell dobnia ahhoz, hogy átcsábítsa azokat, akik egyszer már elkezdték a BF3 multiját.



A BATTLEFIELD SOROZAT

A BATTLEFIELD-JÁTÉKOKAT ALKOTÓ SVÉD CSAPATOT NEM KELL ATTÓL FÉLTENI, HOGY FELKOPIK AZ ÁLLUK, HISZEN 2002 ÓTA FOLYAMATOSAN ONTJÁK MAGUKBÓL A KÜLÖNFÉLE BATTLEFIELD-JÁTÉKOKAT, KIEGÉSZÍTŐKET ÉS LETÖLTHETŐ TARTALMAKAT. EZEKBŐL ÁLLÍTOTTUK MOST ÖSSZE NEKTEK A LEGFONTOSABBAK LISTÁJÁT.

2002

BATTLEFIELD 1942

Az első rész még a második világháborús játékok sorát bővítette, de a járművek megjelenése új szint vitt a palettára. Önjáró lövegek, hajók, tengeralattjárók; imádtuk.

BATTLEFIELD 1942 – THE ROAD TO ROME

6 új térképpel és 8 új járművel érkezett az első kiegészítő az alapjátékhoz. Monte Cassino ostroma még soha nem volt ilyen élvezetes.

2003

BATTLEFIELD 1942 – SECRET WEAPONS

Csak tervezőasztalon létező fegyverek, tankok, különleges ketyerék kaptak helyet a második expanzióban. És persze ott volt a jetpack is!

2003

2004

BATTLEFIELD VIETNAM

A sorozat fekete báránya, amely a rendkívül hangulatos zenéje ellenére nem igazán nyerte el a játékosok nagy részének tetszését. Szerencsére az eladásokon ez nem látszott meg.

2005

BATTLEFIELD 2

Talán a sorozat legjobb része, amely a modern hadszíntérre költöztette a vietnámban megfáradt katonákat. Vadászgépek, helikopterek, parancsnoki mód, s kivételesen jó pályák.

BATTLEFIELD 2 – SPECIAL FORCES

A modern hadviselés ebben a kiegészítőben kibővült éjjellátó szemüvegekkel és kötélen leereszkedő speciális kommandósokkal is.

2005

BATTLEFIELD 2 – EURO FORCE

Letölthető kiegészítő, új európai tankokkal, helikopterekkel és fegyverekkel. 4 új jármű, 3 térkép és 7 új mordály került a csomagba.

2006

BATTLEFIELD 2 – ARMORED FURY

Az utolsó DLC-ben már nem igazán maradt mit ellőni a készítőknek, de azért 3 új térképpel gazdagabbak lettünk általa.

2006

2005

BATTLEFIELD 2 – MODERN COMBAT

A kizárólag PS2-n és Xboxon megjelent Modern Combat az első konzolos rész volt a sorozat történetében, az egyetlen, ami még Chrisnek sincs meg. 80% körüli értékeléseket kapott.

2006

BATTLEFIELD 2142

A Battlefield 2006-os állomása a sci-fi környezet, ahol lebegő titánokat kellett a két szemben álló félnek elfoglalnia. Energiafegyverekkel és mechekkel is szép volt az élet.

BATTLEFIELD 2142 – NORTHERN STRIKE

10 új kitüntetéssel, 3 új pályával és egy új játékmóddal lehettünk gazdagabbak a Northern Strike telepítése után.

2007

2008

BATTLEFIELD BAD COMPANY

Sajnos a soron következő BF-játékból is kimaradtak a PC-sek. Vicces főszereplők, erős egyjátékos mód, és a Frostbite motorral együtt végre megjelent a rombolható környezet is.

2009

BATTLEFIELD HEROES

A rajzfilmes kinézetű Heroes igazi különlegesség. Nem csak az tette azzá, hogy harmadik nézetből lehetett irányítani, de ez volt az első ingyenes epizód a sorozatban.

2009

BATTLEFIELD 1943

Ez a 2009-ben megjelent rész is csak konzolra érkezett, a PC-s portot a Battlefield 3 fejlesztése miatt törölték. Három pályás, II. világháborús őrület csili-vili Frostbite motorral.

2010

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

A Bad Company második részét végre már a PC-sek is kipróbálhatták. Új sztorival, új fejlődési rendszerrel és remek multival kényeztette a játékosokat, mind a mai napig parádésan néz ki.

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2 – VIETNAM

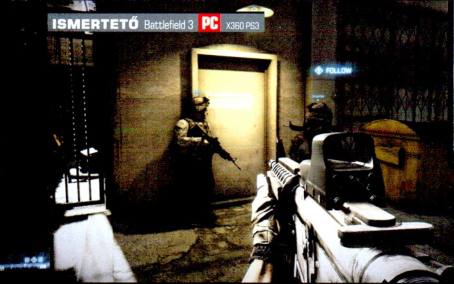
2010 végén megjelent Vietnamban eltűntek a modern fegyverek, helyüket átvették '60-as évek célzógömbös klasszikusai.

2010

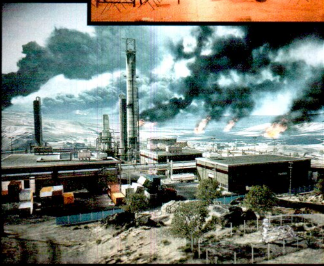
2011

BATTLEFIELD PLAY4FREE

Az idén megjelent második ingyenes Battlefield felkészítette a játékokat arra, hogy mire számíthatnak a Battlefield 3-ban. Grafikailag ugyan elavult, de a hangulat itt is a helyén volt.



Azon ritka pillanatok egyike ez, mikor semmi különleges nem történik, egy perc nyugalom a játékosnak. Nagy levegő, kifúj, aztán lássuk, hogy mi vár ránk a gyanúsan megvilágított ajtó mögött...



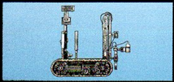
majd a következő meccseink során. De a Battlelog nem simán statisztikai oldal beépített szerverkeresővel, hanem egy Facebook-szerű szociális háló, ahol az üzenőfalunkon megtaláljuk barátaink elért eredményeit, hogy ki-kivel-mikor-mit csinált. Ezeket a bejegyzéseket aztán kommentelhetjük és lájkolhatjuk (azaz jelen esetben huázhatjuk) is, mindent összevetve pedig egy könnyen használható, jól felépített rendszerről beszélünk, amiben az olyan apró nehézségeken, mint például a voice-com beállítása, hamar túlteszi magát az ember.

100%-OS ADRENALINLÉ

Ha pedig mutliplayer, akkor lássuk az alapokat: conquest, rush, tdm, squad rush és dm – ezek a módozatok várják a játékosokat a szervereken, és PC-n maximum 64-fő tud részt venni egy-egy küzdelemben. A játékban található kilenc térkép mindegyike hatalmas, és hihetetlen aprólékossággal lettek kidolgozva, a kontrollpontok és a felrobbantásra váró M-Com állomások ideális helyeken vannak elhelyezve, és a pálya minden négyzetméterére jut valamilyen lélegzetelállító részlet. A játék követi a Bad Company által meghúzott vonalat, itt is négy játszható kaszt közül választhatja ki a játékos a számára legideálisabbat. Az első ezek közül az assault, akivel nem csak ellenfeleink ritkításában, hanem már társaink gyógyításában és felélesztésében is jeleskedhetünk. Azután ott az engineer, aki a Battlefield 3-ban található járművekre nézve jelent óriási veszélyt, vállról indítható páncéltörő és hőkövető rakétákkal felvértezve amortizálja le a vastag páncéllapokat. Változott a harmadik, a support névre hallgató karakterosztály szerepe, ők már nem a gyógyításért, hanem a megfelelő lőszerutánpótlásért felelősek. Gépfegyvereikkel ideálisak az újdonságként megjelent fedezőtűz biztosítására is, ami annyit tesz, hogy ha valakit tűz alá vesznek, akkor annak a látása elhomályosodik, a halála pedig pontot jelent a fedezőtüzet biztosító személy számára is. Végezetül pedig ott vannak a reconok, akik többnyire távcsövön keresztül szemlélik a játékot. A messzi távolból durrogtatnak, és jelölgetik a csapat számára az ellenséges egységeket, mozgó újraszületési és mozgásérzékelő kütyüket helyeznek el a pályán, illetve gyakran esnek késelés áldozatává – már ha megtalálják őket.

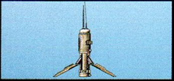
A járművek terén szintén megkavarodtak kicsit a dolgok, de azért az alapok megmaradtak. Még mindig több tucatnyi közlekedésre alkalmas eszköz áll a játékosok rendelkezésére, melyekkel nemcsak pillanatok alatt eljuthatunk a pályák túloldalára, de alaposan oda is sózhatunk majd mindenkinek: hihetetlenül jól kinéző hatalmas harci tankok, könnyűpáncélosok, helikopterek és légelhárító lövegek találhatók a Battlefield 3-ban, valamint újra visszatértek az örök kedvencek, a vadászgépek is, amiknek a pilótafülkéjébe már bepattanhatunk egyenesen az újraszületési képernyőről is. A legnagyobb változást a járművek esetében a páncélzatmutatón figyelhetjük meg. Mostantól minden jármű 50% feletti páncélzattal automatikusan megjavul, ha nem éri több találat, 50% alatt viszont folyamatosan romlik az állapotuk, egészen addig, amíg fel nem robbannak, vagy meg nem javítja azokat pár barátságos utász-gyerek. Emellett újdonság, hogy most már egy-két találattal hatástalaníthatjuk, azaz mozgásképtelenné tehetjük a járműveket, ami különösen repülő alkalmatosságok esetén lehet kellemetlen a piloták számára. De szerencsére nem kell mindenkinek csupaszon és védtelennek tűnő tankokkal csatába indulni, a játék ugyanis közel tízszer több kibontható fegyvert, extrát és kütyüt biztosít számunkra, mint az egy évvel ezelőtti Bad

ÉRDEKES KÜTYÜK I.



EOD BOT 25,000 pont begyűjtése után szerezheti meg ezt a robotot bármely engineer. Segítségével járműveket javíthatunk vagy M-Com állomásokat élesíthetünk és hatástalaníthatunk.

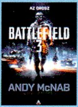
M244 MORTAR Hamar magunkra haragíthatjuk az egész szervert, ha egy ilyen aknavető birtokosai leszünk. Hatótávolsága 300 méter, azon belül halálos fenyegetést jelent mindenkire.



T-UGS A recon kaszt egyik leghasznosabb kütyüje, ami érzékeli és jelenti a közelében lévő ellenséges mozgást. Az egész csapat számára hasznos, rush módban elengedhetetlen.

BF3: AZ OROSZ

Hasonlóan az Assassin's Creedhez, a Battlefield 3-at is elérte a végzet, könyv készül a történetéből. A regény írója az arcát sohasem mutató Andy McNab, aki volt brit kommandósként több valós alapokon nyugvó regényt adott már ki kezei közül, valamint a Battlefield



3 hivatalos szakértőjeként is feltűnt. A történet főhőse a játékban is felbukkanó Gyima Majakovszkij, a Szpecnaz elit különítmény egykori, nagyra becsült tagja, akinek Teheránban kell visszaszereznie valamit.

BATTLERECORDER: OSZD MEG ÉS URALKODJ!

Sajnos induláskor még nem tudtuk kipróbálni a Battlefield 3-ra beígért Battlerecordert, ami ha minden igaz, még idén bekerül a játékba. A Battlefield 2-ben már volt egy ilyen nevű szolgáltatás (már amelyik szerveren engedélyezve volt a használata), aminek a lényege, hogy a játék folyamatosan rögzíti a mérkőzések eseményeit, amit aztán egy fájlba letölthetünk a számítógépünkre. Ezt a fájlt aztán lejátszhatjuk a PC-nken, és a segítségével visszanézhetjük a pálya minden egyes pontján történt eseményeket.

A Battlerecorder ideális eszköz filmkészítők számára, hiszen a felhasználói felület kikapcsolásával gyönyörű jeleneteket rögzíthetünk különböző sebességgel, különböző kameraállásokból, sőt, a Battlerecord hasznos segítséget nyújthat komolyabb tétmérkőzések közvetítésénél is. A Battlerecorderrel egy időben érkezik majd a spectator-mode, ami lehetőséget ad majd a játékon belüli nézelődésre is.

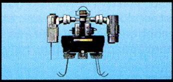
Company második része. Minden fegyver és jármű három foglalattal rendelkezik, melyekbe akkor nyithatunk meg kiegészítéseket, ha egy bizonyos számú pontot vagy killt teljesítünk velük. Tehát minden fegyvernek és járműnek saját fejlődési rendszere van, a Bad Company 2-től eltérően már nem bizonyos szinthatároknál kapunk dolgokat, hanem úgy, mint a Call of Duty esetében. A tizedik kill után megkapjuk az első irányzékunkat, hatvannál a hangtompítót, aztán a függőleges markolatot, elemlámpát, lézeres irányzékot, viszont ha új fegyver kerül a kezünkbe, kezdhetünk mindent elölről. Millónyi kibontandó dolog várja a játékosokat, érdemes bekukkantani a Battlelog statisztikáiba, hogy megnézzük, melyik fegyverre mennyi mindent tudunk felrakni, nem beszélve a járművekhez tartozó extrákról, ahol ugyancsak szép számban találhatunk kiegészítéseket.

Ezeknek a cuccoknak a megszerzése már eleve hosszú hetekre, hónapokra lekötheti a virtuális bakákat, s akkor még nem beszéltünk a különféle kitüntetésekről, medálokról, ruhafestésekről és dögcédulákról, amelyek között akadnak nagyon nehezen megszerezhető példányok is.

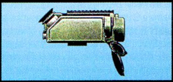
EZT LÁTNOD KELL

Nehéz papíron átadni mindazt az élményt, amit a Battlefield 3 tartogat a játékosok számára, hiszen elképesztő hangulatával, utánozhatatlan multijával és páratlan képi világával teljesen letaglózott minket. Nem tökéletes, hiszen a kliséktől hemzsegő sztori módot sokan unalmasnak találhatják, de a látvány és a filmszerű hangulat miatt legalább egyszer érdemes végigtolni azt is. Aztán ott a kooperatív rész, ami nagyon jó, csak hát nagyon rövid. De mindezt feledteti velünk az az élmény, amikor belépünk az első multis játékunkba, ami kétséget kizáróan a legjobb dolog a gulyásleves és a túrós palacsinta feltalálása óta. Nincs rá szó, milyen élmény az, amikor egy A-10-es vadászgép ripityára lő egy tankot, ami tűz alatt tart minket, vagy amikor egy Apache lángolva becsapódik a mellettünk álló épületbe, s bedönti az oldalát. De, talán mégis: tökéletes.

ÉRDEKES KÜTYÜK II.



MAV **45,000 recon pont összegyűjtése nem kis teljesítmény, amiért a jutalmunk egy ilyen távirányítású lebegő robot, amivel felderíthetjük és megjelölhetjük az ellenséges egységeket.**



SOFLAM **Bárhova lehelyezhetjük a pályán, ezután automatikusan megjelöli az ellenséges járműveket, így azokra könnyedén lőhetnek ki követő rakétákat a társaink.**

GRAFIKA»	»99%
HANG ÉS ZENE»	»99%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»88%

www.pcguru.hu/977

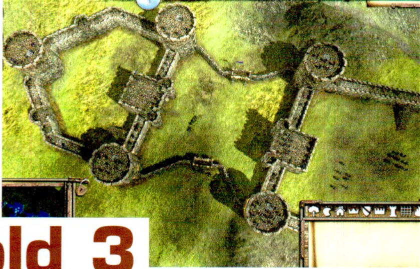
»A DICE egy olyan nemzeti kincset teremtett, amire az egész országuk büszke lehet. Az biztos, hogy még nem játszottál igazán jó multis játékkal addig, amíg nem próbáltad a Battlefield 3-at.

PRO Remek kooperatív mód, páratlan multi, mindez a Frostbite 2 motornak hála szemkápráztatóan néz ki.

KONTRA Az oroszos, atombombás, terrorista vonal a single playerben egy kicsit kezd unalmas lenni.

GÉPIGÉNY» 2 GHZ DUAL CORE CPU, DX 10 kompatibilis 512 MB VGA, 2 GB RAM, 20 GB HDD, Win Vista

»92%«



KŐ KÖVÖN NEM MARADT?

Stronghold 3

[ÍRTA TIKA] **A középkori várépítés művészetét igen magas fokon prezentálta a Firefly 2001-es Stronghold című alkotása, voltak remek védművek, és felnyársalt, megsütött ostromlók is, szóval szerettük. A Crusader után azonban lerobbant az ötletgyár, és a Stronghold 3-tól vártuk a megtépázott becsület helyreállítását.**

Emlékeztek arra a Gyalog galopp jelenetre, ami úgy kezdődik, hogy „Mondta is a többi király: a bolond épít ide várat."?! Aztán az idézet így folytatódik „Én mégis felépítettem, hogy megmutassam nekik. De elnyelte a mocsár..." Na, ez lehetne a Stronghold 2 és 3 új ars poetica-ja, ugyanis Firefly-ék újra felhúztak egy kővárat a mocsárban, és a Stronghold 3 ezúttal leégett, összedőlt, és csak eztán süllyedt el. Persze ne szaladjunk ennyire előre. A harmadik résztől ugyanis nem kevesebbet vártunk, minthogy visszataláljon a gyökerekhez, és a második rész bonyolult, bugos „Castle-life" stílusát hagyja a fenébe. Emellett Simon Bradbury személye mindig okot ad a bizakodásra, hisz olyan városépítő szimulátoroknál bábáskodott, mint a Caesar, de a középkori témában sem tévedt el – a Lords of the Realm például nagy kedvencem volt. Nosztalgia helyett viszont csapjunk a lovak közé, de ne feledjétek, én mindenkit előre figyelmeztettem!

Mikor már azt hittük, hogy a Stronghold széria nem süllyedhet mélyebbre, akkor jött a 3. rész és bizonyította tévedésünket.

Hol volt, hol meg nem, volt egyszer egy ország, a Stronghold középkori Angliája, és amíg a király távol, fogságban sínylődött váltságdíjra várva, otthon az állati ragadványnevükről ismert nagyurak (Pig, Rat, Snake, Wolf) felosztották egymás között a birodalmát. A koronához hű fiú apját tőrbe csalták, és meggyilkolták. A fiú bosszút állt. Tíz év telt el, épp mint a két epizód megjelenése közötti intervallum, és a Farkas visszatér halottaiból. Az egykori nagyurak fiai mind mellé állnak, és lerohanják a királyságot. Névtelen főhősünk ismét menekülni kényszerül, ám előtte még megmenti a király húgát. A koronás fő hamarosan porba hull a rosszak kezétől, a továbbiakat pedig mindenki el tudja képzelni. A középkori várépítős, ostromlós játékmenethez bőven elég ez az eszencia, és tegyük hozzá, hogy a fekete-fehér állóképekben mesélős metódus sem olyan rossz, mint ahogy azt elsőre gondolnánk. Ezen kívül van sandbox mód, küldetésszerkesztő, aztán a híres neves középkori várakat feldolgozó ostrom téma, és multiplayer. A külön gazdasági és militáris kampány régi hagyomány Stronghold berkekben, tehát itt sincs másképp. A kínálat tehát nem rossz, máshol van az a bizonyos eb elhantolva...

STRONGHOLD 3 = STRONGHOLD 1 + BRUTÁL NEHÉZSÉGI FOKOZAT?

Visszatértünk a gyökerekhez, az első rész infrastruktúráját szinte egy az egyben másolták be az S3-ba, ugyanúgy ácsoltathatsz vérpadot a főtérre, felhúzhatod a kőfalakat, és így tovább. Minden ismerős lesz, leteszed a favágótelepeket, a farmokat – és az épület rögtön elkészül, egyedül csak a munkáskéz hiányzik belőle, amit automatikusan odairányít a gép, ha érkezik egy fölös paraszt. Látszik némi törekvés is a centralizációra, például a lakóház befogadóképessége egyre nagyobb, ahogy közelítjük a lakótornyunkhoz. Sokkal jelentősebb és bosszantóbb változtatás, hogy jókora késéssel érkeznek a főépületből a dolgos kezek – még jólétben is 10-15 másodperc telik el egy-egy jobbágy megjelenése között. Éppen ezért keresned kell a nép kegyét, a komló/sörfőzde/kocsma, vagy a gyertyaöntő/templom útvonal például kifejezetten alkalmas erre, de a változatos étrend, az extra fejadagok, és az alacsonyan tartott adó is megteszi. Ha mindez megvan, akkor a nagy büdös semmiből felbukkan egy medve vagy egy farkascsorda, és megeszi a szépen felépített populációt fél perc alatt. Unatkozni nem fogsz, mert a játék tarsolyában van még egy csokor hasonló esemény: elhullnak a tehenek, elfonnyadnak az almák, és ha nincs tartalék, megkezdődik a kivándorlás. És akkor még nem beszéltünk arról, hogy az ellenség is ott van a pályán. Elég egyetlen hiba, mondjuk nincs gyógyszerészed a járvány, vagy kutad a tűzvész ellen, és az ellenlábasodnak máris nem kell döngetnie a kapuidat. Félreértés ne essék, szeretjük mi a kihívásokat, de ha egy farkasra (ami felmászik a létrán az őrtoronyba, a tízméteres LÉTRÁN) a vár urát kell ráküldenem, mert az idióta szakbarbárok – és ide lehet képzelni a felfegyverzett parasztoktól a lovagokig a teljes stábot – úgy hullanak, mint a legyek, na, az már nonszensz. Persze nem csak az állatok miatt kell aggódni, hiszen az

ADATOK

KIADÓ
Southpeak Games

FEJLESZTŐ
Firefly Studios

MŰFAJ
stratégia

MULTI
4 fő

INFO

A Stronghold 3 Steames előrendelői a Stronghold első részét kapták ajándékba, a D2Drive-on megkaparintott játékhoz pedig a skóciai Edinburgh várát tökéletesen leképező egyjátékos pálya volt a bónusz. Mindezt cirka 50 euróért...

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

TÜRELEM, TÜRELEM!

Az építkezéshez nagy-nagy türelem szükségeltetik, ugyanis az ott tébláboló parasztok, és elsőre jelentéktelennek tűnő természeti akadályok is blokkolhatják az építmény lepakolását. Csapdát nem lehet eltávolítani, én legalábbis nem tudtam, erre is tessék figyelni.

AZ ELSŐ LÉPÉSEK

A játék elején extra porció és nincs adó beállítás javasolt, amíg az élelmezéshez és a fakitermeléshez szükséges infrastruktúra fel nem áll, ezt egyébként a visszaszámlálást és a populáció elégedettségét mutató felületnél egyszerre szabályozhatjuk, ahogy a kocsma és a papi áldás is ide került.

VÁRAT CSAK OKOSAN!

Várépítés: nos, csak hosszú, egyenes falszakaszokra lehet rönkcsapdát, palánkot tenni, és a lépcsők is csak ide csatlakoznak be (a lépcső nem forgatható, „erőből" közelítsd a falhoz), tehát a saját érdeketekben ne nagyon szabdaljátok szét tornyokkal.

FARKASVESZÉLY!

A jól látható farkasfészkeket – tehát a támadható bozótosokat, a romos kijáratokat – késlekedés nélkül le kell rohanni, akár a vár urának egészségtartalékait sem kímélve, különben a farkaskomák hullámokban bedarálják az egész gazdaságot.

Ez jó eséllyel a fejlesztők bázisa volt, amit a felbőszült vásárlók romboltak egészen a földig.

STRONGHOLD TÖRTÉNELEM

A 2001-ben megjelent Stronghold a középkor meghatározó erődítményeire, a várakra fókuszált. A milliós eladás pedig jelezte, hogy a Firefly egy olyan piaci rést talált, ahol igény mutatkozott a várvédés kifinomultabb összetevőire. A Crusader 2002-ben a Szentföldre vitte a cselekményt, és a lendület még itt sem hagyott alább, a mű sikerét remekül példázza, hogy 2008-ban újra kiadták Stronghold: Crusader Extreme címmel (akár 10,000 egységet is képes volt megjeleníti, új AI ellenfelek, és új térképek). A Stronghold 2-vel 2005-ben megbicsaklott a széria, a középkor minden rezdülését, nyavalyáját követni kívánó alkotás egyszerűen elveszett a saját maga szőtte hálóban. A sorozat új mellékvágányt próbált ki a következő évben, és a Stronghold Legends Vlad Dracul, Arthur és Dietrich von Hildebrand főszereplésével a misztikumok és legendák földjére lépett. Jelenleg az MMORTS fronton betámadó Stronghold Kingdoms az ingyenes bétafázisban van.

ellenség is faragja az állományt rendesen. És ugye minden katona a barakk/fegyverraktár/fegyverkészítő/bánya útvonalat igényli, plusz a kajás/sörös/imádságos jólétet, hogy legyen emberanyag, tehát az elhullottak pótlásába majd belerokkansz.

IDE TÉNYLEG CSAK A BOLOND ÉPÍT VÁRAT?

A várépítés ugyanolyan jó, mint volt, ezt még a Firefly sem tudta elb...altázni. Fából, kőből olyan kastélyok és középkori erődítmények húzhatók fel, hogy ihajj. Vannak bástyaelemek, különböző vastagságú falak, díszítések (akár levágott fejekből is), csapdák, lángoló rönkök, forró olaj, mi kell még, kérdezhetné a tisztelt olvasó? Nos, alapvetően egy jó kezelőfelület-irányítás páros, aztán egy normális AI, valamint fagyás és bugok nélküli játékmenet, kiegyensúlyozott egységek – soroljam még?

Habár a képek alapján igen csábító a várépítés lehetősége, nem szabad csak a felszínt látva dönteni

A kezelőfelület annyira nem barátja a felhasználónak, hogy például egyes katonákra hiába kattintasz rá, nem tudod kijelölni őket, muszáj körülrajzolnod az egérrel. Az AI szintén vicces, a beállított viselkedésmód sokszor magasról le van sajnálva, ergo vagy nem mozdulnak, vagy öngyilkos rohamra indulnak az embereid, aztán döntsd el melyik volt a jobb választás. Tipikus, hogy beragad egyetlen men-at-arms egység, és ha kijelölöd a többivel együtt, akkor senki sem tud mozdulni, amíg meg nem találod a ludast (kizoomolni persze nem lehet). Az irányításhoz vagy felejtsük el a sokéves beidegződéseket, vagy kerüljük az S3-t jó messzire. Teszem azt, ha duplán kattintok az íjászokra, akkor csak az adott képernyőnyi területről szeretném magamhoz vonzani őket, nem az egész pályáról, és főleg nem a tornyokból, ahová csak félpercnyi molyolás után méltóztattak felfáradni (a lépcsőre átváltó ikon ugyanis nem jelenti azt, hogy fel is másznak). A minimapnél biztos létezik gusztustalanabb, de ide a bököt, hogy az nem ebben az évezredben készült. Az említett pixelhalmaz csak arra jó, hogy tudjuk, hol kezdődik az erdő, és hol a vasérc, de nem figyelmeztet, és nem informál. A falaktól se várd, hogy megvédjék a magasban az egységeket, ha nyújtanak is bármiféle védelmi bónuszt (bár ezt kétlem), az annyira minimális, hogy észre sem veszed. A fa palánkot (fal) pár paraszt másodpercek alatt szétrúgja, a kő szerencsére tartósabb, de a táposabb egységek azt is hamar szétzúzzák.

A FÉNY KIHUNYT...

A Stronghold 3 a Vision engine-t használja, amely többek között a Gothic 4-ben, vagy a műfajban közelebb álló Settlers 7-ben már bizonyított. Gondolom kellett hozzá pár munkaóra, hogy ennyire elcsúfítsák, de sikerült. Tessék vetni egy pillantást a közeli textúrákra, aztán a Settlers 7-re – zongorázni lehet a különbséget. A kopottas, középkori hangulat azért távolról már egész jól muzsikál, de ezért meg nem fizetnék 50 eurót. A Havoc fizika a dombon leszánkázó hullák, stílusosan beomló falak, rögtön eltűnő romok patrónusává avanzsált, egy várépítős-ostromlós témától azonban ennél jóval többet várnánk. A beharangozott újdonságok közül a napszakok váltakozását (no meg az időjárását, de ez csak egy újabb pofozóember a gazdasághoz) kezeltük kiemelt figyelemmel, éjszaka ugyanis világítani kell – s valóban léteznek ilyen célra tornyok, fáklyák, ballisztából kilőhető világító lövedékek, csak mire sorra kerültek, már nem láttam a pipától. Pedig az ötlet jó volt, gördülékenyebb játékmenetnél meg is tapsolnám...

LEÉGETT, ÖSSZEDŐLT, AZTÁN SÜLLYEDT EL...

Valamelyik fejlesztő asszonyát, jó Kőmíves Kelemen módra bele kéne falazni a programkódba, s ez a minimum, mert a Stronghold 3 instabilabb, mint a magas Déva vára. A Quit funkciót például sokáig csak sejtettem hol lehet, többnyire ugyanis egy-egy fagyás tett vissza az Asztalra, a multiplayer négy pályája pedig egyelőre szintén siralomvölgy...

ZÁRÓRA

Fontos pont a játékban, hogy a termelőhelyek lezárhatók az épületre kattintva, így a munkásokat át tudod irányítani máshova. A végső rohamok előtt például a teljes parasztságot átkonvertálhatod katonává – nem jönnek majd rosszul.

HELYEZKEDNI KELL!

A stockpile-ra (egy van belőle) kerül minden nyersanyag, tehát nem csak a bányákhoz kell közel lennie, de a fegyvergyártó-műhelyekhez is, sőt a gabonafarm/malom/pékség stb. láncokhoz is, mert ezek is ide vagy ebből raktároznak.

ALMAHOZAM

A granary hasonló a stockpile-hoz, csak ide meg az élelmiszer vándorol, tehát a disznó-, alma- és tehénfarmok gyűjtőpontjában legyen. Lehetőség szerint többféle élelmet gyűjtsünk (népjólét, természeti csapások kivédése), bár meg kell jegyezni, hogy az almatermelés a leggyorsabb.

JÓ/ROSSZ

Ha keményebb munkát, jobb termelékenységet szeretnénk látni, nosza, tegyünk ki néhány nyaktilót, akasztófát, és egyéb kínzóeszközt a főtérre, ettől kicsit alábbhagy a boldogság (bevándorlás), de megugrik a gazdaság. Építhetünk persze virágos kerteket is („jó oldal")...

GRAFIKA»	»60%
HANG ÉS ZENE»	»60%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»40%

www.pcguru.hu/1926

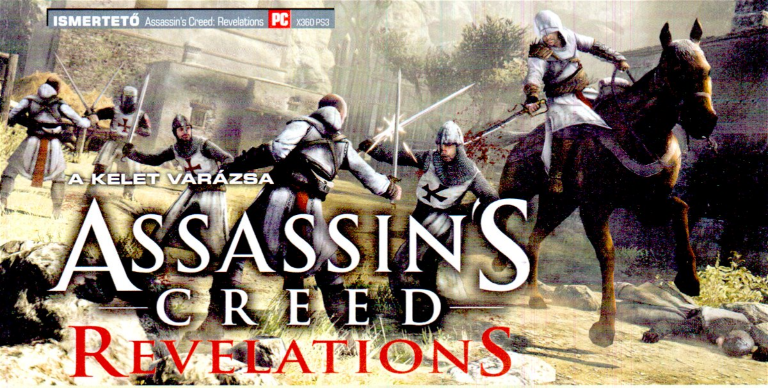
»A helyzet javulni fog, nem kétlem, lesznek patchek, talán még játszhatóra is kipofozzák, de én inkább azt javasolnám, keressétek meg az első részt, vagy a Crusader-t, dupla öröm tizedannyi pénzért.

PRO
Sandbox módban egész szép várakat tudunk építeni, és a Stronghold gazdasága/rendszere itt is jól működik.

KONTRA
Csak az irányítás, az AI, a bugok és fagyások, a kihívásnak becézett szívatás, a falakat szétverő gyalogság...

GÉPIGÉNY» Dual core 2GHz CPU, 2GB RAM, ATI HD2600 XT vagy GeF 7900 GS, 5GB HDD

»50%«



A KELET VARÁZSA

ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

[IRTA BATE] **Immáron harmadik alkalommal bújhatunk Ezio Auditore da Firenze bőrébe, ám ezúttal már nem Itália dombjai között kell rendet tennünk, a kötelességünk keletre, Konstantinápolyba szólít, ahol többek között egy ősi ereklyét feltáró kulcsgyűjtemény felkutatása, és a templomos erők megtörése lesz a feladatunk.**

ADATOK

KIADÓ **Ubisoft**

FEJLESZTŐ **több csapat**

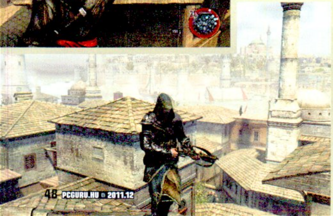
MŰFAJ **sandbox akciójáték**

MULTI **van**

INFO

Szinte hihetetlen, de a játékot összesen hat fejlesztőcsapat rakta össze. Konkrétan a Ubisoft Montreal, a Ubisoft Annecy, a Ubisoft Massive, a Ubisoft Quebec, a Ubisoft Singapore és a Ubisoft Bucharest

Ismét eltelt egy esztendő, ismét november van, ami a játékvilágban újabban már azt is jelenti, hogy érkezik az Assassin's Creed éppen aktuális epizódja. Mindezt persze lehetne némi szarkazmussal is említeni, utalva rá, hogy a nagyüzemi játékgyártás egy újabb kétes minőségű darabjával van dolgunk, ám az Assassin's Creed esetében erről szó sincs, lévén a Ubisoft Montreal 2010-ben bebizonyította, hogy egyetlen év alatt is lehet olyan programot fejleszteni, ami jócskán túlmutat az elődjén, mind a tartalom, mind a játékélmény szempontjából. Tavaly úgy zártam a Brotherhood tesztemet, hogy elkészült a sorozat legjobb epizódja, és több órányi játék után azt kell mondanom, hogy a bravúrt nem sikerült megismételni, a Revelations nem veszi át a koronát a tavalyi résztől. Mindez persze koránt sem jelenti azt, hogy az idei kaland silány lenne, sőt, az Assassin's Creed legújabb része még mindig kiemelkedik a hasonszőrű játékok sorából, azonban a forradalom ezúttal elmaradt, a fejlesztőcsapatoknak (akikből ezúttal hat volt) már csak a kötelező újításokra futotta a rendelkezésre álló erőforrásokból, és meg kell jegyeznem azt is, hogy nem mindegyik vadonatúj játékelem sikerült maradéktalanul szórakoztatóra. Mielőtt azonban elmerülnék a részletekben, lássuk, hogy miképp is keveredik Ezio Konstantinápolyba, és milyen feladatok várnak ránk az olasz nemes történetének lezárása előtt.



A már jól bevált régi eszközök mellett számos új fegyverrel is találkozhatunk majd a játékban. Persze az számszeríj még mindig szerkesztőségi favorit.

GYORSTALPALÓ BÉRGYILKOSOKNAK

Nagyjából tíz évvel járunk a Brotherhood eseményei után, Ezio (középkori mértékkel) már igencsak benne jár a korban, ám a vére nem hagyja nyugodni, így egészen – az első részben megismert – Masyaf városáig utazik, hogy az ottani erődítmény falai között találjon választ a kérdéseire. Az egykori assassin főhadiszállás viszont templomosokkal van tele, és a tutorialnak számító első fél órában nem csak az derül ki, hogy az épület egy titokzatos ereklyét rejt magában, de az is, hogy az eléréshez öt olyan kulcsra van szükség, amelyek valahol Konstantinápolyban vannak elásva. Ebből a fordulatból következik, hogy hősünknek az Oszmán birodalom szívébe kell utazni, ám előtte még át kell verekednie magát pár tucat templomoson, túl kell élnie egy szekércsatát, és véget kell vetnie az első komolyabb ellenfél életének is. Mire ezzel megvagyunk, máris átvettünk mindent, amire egy Assassin's Creed játékban szükség lehet, és indulhatunk is az újfent elképesztő méretekkel büszkélkedő Konstantinápoly felfedezésére.

KELETI FRONT

Az Isztambul néven is ismert városba történő megérkezésünk után a feladat már ismerős lesz. Először is fel kell térképeznünk a területet a jól megszokott magaslatok segítségével, majd szisztematikusan át kell vennünk az uralmat a város felett a Brotherhoodban már megismert módszer alkalmazásával. A több kerületre oszló Konstantinápoly tele van templomos bázisokkal, amelyeknek az elfoglalási metódusa a következő: megközelítjük a helyet, az eagle vision segítségével becserkésszük a „támaszpont" kapitányát, majd ha sikerül őt időben likvidálni (mert némelyik bizony gyáva, és elszalad), akkor már csak fel kell mászni a toronyba és egy jelzőtűzzel üzenni a helyi pajtásainknak, hogy miénk az adott bázis. Ha ezzel megvagyunk, akkor a torony környékén megszűnik a templomosok befolyása, lehetőségünk lesz megnyitni az elhanyagolt üzleteket (orvos, bank, szabó, könyvesbolt), megvásárolni a neves épületeket, azaz megindul a folyamatos

Altaïr ezúttal visszatér, mint játszható karakter, és végre azt is megtudjuk, hogy mi történt vele az első rész eseményeit követően.

Egy igazán jól képzett bérgyilkos csak akkor érzi jól magát, ha zajlanak körülötte az események. Egy lángoló hajón való mászkálás például még csak bemelegítés az igazán komoly csetepatékhoz.

pénzáramlás, ami lehetővé teszi a már elérhető fejlesztések és az újabb beruházások kifizetését.

A feladat azonban ezzel most nem ér véget, ugyanis az elfoglalást követően minden templomos bázis átalakul bérgyilkos fészekké (Assassin Den), amit a jövőben meg is kell védeni. A program (azaz valójában a templomos rend) figyelemmel kíséri minden tevékenységünket (bérgyilkosok sorozása, épületek vásárlása, bázisok elfoglalása), és ha a képernyő bal felső sarkában található mutató piros csíkja körbeér, akkor az ellenfeleink megelégelik a terjeszkedésünket, és nagy valószínűséggel ellentámadást indítanak az egyik fészkünk ellen. Ha ez megtörténik, akkor a térképen egy lángnyelv jelenik meg az adott bázis felett, nekünk pedig haladéktalanul a helyszínre kell sietnünk, ha szeretnénk megtartani a harcállásunkat. Ami innentől következik, az a tower defense műfaj Assassin's Creedes megfelelője, ugyanis harcoló félként nem küldhetjük be Eziót a csetepatéba, de általa mozgathatjuk a bérgyilkos egységeket, akiket a behatárolt pályarészlet megfelelő pontjaira helyezve megvédhetjük a fészkünket. Az ellenfelek több hullámban és minőségben (kézifegyveres, lőfegyveres, elit, faltörő kos) érkeznek, mi pedig az utcára helyezett barikáddal és görögtűzzel lassíthatjuk őket, a tetőkre parancsnokokat, alájuk pedig számszeríjas, puskás és közelharci bérgyilkosokat rendelhetünk, akik annak rendje és módja szerint ritkítják a támadó egységeket. Mindez roppant gyorsan történik, így igen hamar át kell látni a helyzetet, és villámgyorsan kell pakolgatni a különböző (idővel bővülő) céhkatonákat, különben hamar azon vehetjük észre magunkat, hogy a templomosok eljutottak a bázisunkig és felégették azt. Ha ez bekövetkezik (amire azért kezdetben bőven van esély), akkor az egész móka elölről kezdődik, azaz ismét be kell cserkésznünk a visszafoglalt bázis kapitányát, fel kell mászni a toronyba és így tovább...

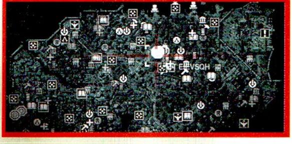
EGY KIS STRATÉGIA

Persze az elég frusztráló lenne, ha folyton azt kellene figyelni, hogy mikor veszik ostrom alá a már meglévő fészkeinket, így két lehetőség is adódik a váratlan támadások elkerülésére. Egyrészt akkurátusan figyelhetünk arra, hogy a bal felső sarokban lévő mutató sose teljen be (hírnökök lefizetésével, és bizánci nemesek likvidálásával csökkenthető az érték), másrészt képezhetünk olyan bérgyilkosokat, akik önmagukban is képesek lesznek megvédeni egy-egy területünket. A korábbi epizódban megismert céhépítés tehát ezúttal is visszatért, méghozzá némileg kibővített formában. Tagokat ezúttal is az utcán toborozhatunk a testvériségünkbe (némelyikhez már apró küldetés is tartozik), szám szerint tizenkettőt (az új helyek a templomos bázisok elfoglalását követően nyílnak meg), és az embereink ezúttal is kiküldhetőek mindenféle küldetésekre, méghozzá Európa számos városába. A rendszer ezúttal jóval több lehetőséget

A Ubisoft kihozta a maximumot az Assassin's Creed második generációjából, most már jöhet a valódi folytatás, a 3. rész!

ANNYI MÉG A TENNIVALÓ

Konstantinápolyban az első dolog, amit észre fogunk venni, az a térkép, ami ezúttal is megdöbbentően nagyra sikeredett. A lenti kép ne tévesszen meg senkit, az csupán a város egy részét mutatja. Az új történet helyszíne négy nagyobb kerületre oszlik (Constantin, Beyazid, Imperial, Galata), ráadásul még egy hatalmas csatorna is kettészeli. Egy ekkora városban pedig bőven akad tennivaló, 22 torony várja, hogy megmásszuk őket, több, mint egy tucat templomos bázis vár elfoglalásra, 14 orvos, 14 bank, 15 kovács, 15 szabó és 15 könyvesbolt nyitható meg, és ennél is több épület vásárolható meg. Mindez persze még csak a kezdet, megannyi nagyobb és kisebb küldetés várja, hogy megoldjuk őket, és akkor arról még nem is beszéltünk, hogy eljutunk majd a város alá, sőt még a városon kívülre is. Szóval ha igazán tartalmas elfoglaltságra vágysz a téli szünetben, akkor a Revelationst mindenképpen érdemes feltenned a kívánságlistádra.



Az Éden Almája természetesen ezúttal is kiemelt szerepet játszik a sztoriban

Konstantinápolyba érkezve azonnal új barátságokat és szövetségeket kötünk

tartalmaz, mint a Brotherhoodban, ráadásul a bérgyilkosok ezúttal egészen 15-ös szintig fejleszthetőek. A fészkeink szempontjából viszont már a tizedik szint is fontos, ugyanis ha az egyik katonánk eljut idáig, akkor kinevezhetjük az egyik bázis vezetőjének, innentől pedig vigyáznunk kell rá, mint a hímestojásra, mert ha felfejlődik a maximális 15. szintre, akkor már képessé válik arra is, hogy egymaga megvédje a számára kijelölt helyet, így többet nem kell attól félnünk, hogy a templomosok esetleg visszafoglalják azt. A cél persze az, hogy minden fészkünket egy ilyen rátermett ember védje, azonban azzal tisztában kell lennetek, hogy a bérgyilkosok kiképzése folyamatos figyelmet, illetve időt igényel – igaz, ez a befektetés később kamatostul megtérül. Már csak azért is, mert a céhünk tagjai ezúttal is bevethetők a harcok és a küldetések közben, és minél magasabb szinten vannak, annál hatékonyabban szállnak be a küzdelembe a mi oldalunkon.

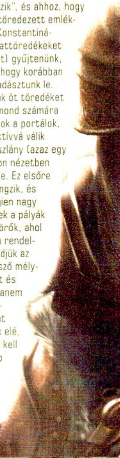
HÁROM SZÁLON

Azt, hogy egy kicsikét már kifulladóban van a jelenlegi AC-sztorivonal, mi sem bizonyítja jobban, hogy a legújabb részben már nem sikerült csak Ezio köré történetet keríteni, be kellett hozni a képbe az első részben megismert Altaïr Ibn-La'Ahadot is, akinek a sztorija a korábban már emlegetett kulcsok megszerzésekor tárul fel előttünk, méghozzá játszható formában. Első körben Altaïr fiatal éveiből kapunk egy rövid ízelítőt, majd a folytatásban már olyan fordulópontokat élhetünk át vele, amelyek az első Assassin's Creed eseményei után játszódnak. Az igazán vaskos tartalmat persze nem ezek a küldetések adják, ezúttal is Ezio az igazi főszereplő, akinek Konstantinápolyban a szultán családjával sikerül közelebbi kapcsolatba kerülnie, s ebből származik majd némi bonyodalom, természetesen a játékosok legnagyobb örömére.

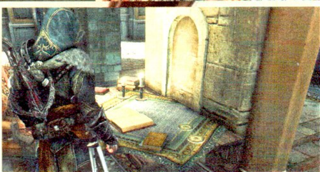
A PC-S MEGJELENÉS

Eredetileg úgy volt, hogy a PC-s verzió a konzolossal egy időben jelenik majd meg, de a nyár végén a Ubisoft mégis eltolta kicsit a PC-s változat premierdátumát. Szerencsére nem kell sokat várni, november 29. a megjelenés napja.

Ezio és Altaïr mellett persze szót kell ejtenem a modernkori leszármazottról, Desmondról is. A 2012-ben tevékenykedő karakter a Brotherhood végén kómába esett, és a Revelationsben külön „játékmódot" kapott, ahol a széthasadt tudatának darabjait kell összekapargatnunk, hogy felébredve ismét csatlakozhasson a bajtársaihoz. Desmond jelenleg az Animus egy virtuális szigetén „létezik", és ahhoz, hogy hozzáférhessen a széttöredezett emlékfoszlányaihoz, nekünk Konstantinápolyban kell Animus Adattöredékeket (Animus Data Fragment) gyűjtenünk, méghozzá oly módon, ahogy korábban zászlókat és tollakat vadásztunk le. Ha Ezioval összeszedünk öt töredéket (a százból), akkor Desmond számára aktiválhatóvá válnak azok a portálok, amelyeken keresztül aktívvá válik egy-egy újabb emlékfoszlány (azaz egy pálya), ahol First Person nézetben kell eljutnunk A-ból B-be. Ez elsőre szimplán csak furán hangzik, és nem tűnik valami ördögien nagy kihívásnak, azonban ezek a pályák lényegében térbeli fejtörők, ahol nem portálfegyver áll a rendelkezésünkre, hogy leküzdjük az áthidalhatatlannak tetsző mélységeket, magasságokat és egyéb nehézségeket, hanem egy virtuális építőkészlet, amivel platformokat varázsolhatunk magunk elé, nekünk pedig csak arra kell rájönnünk, hogy miképp használjuk őket ahhoz, hogy elérjük az ilyen-olyan kapcsolókat, és végeredményben magát a pálya végét.



Az ejtőernyőt még maga Leonardo da Vinci „barkácsolta" nekünk a Brotherhoodban, és ez a kiegészítő remek szolgálatot tesz a folytatásban is. Nem csak könnyedén lehet vele közlekedni a házak felett, de még a hangtalan támadásokban is a segítségünkre lehet



ÚJDONSÁGOK TÁRHÁZA

HABÁR A REVELATIONS JÁTÉKMENETE NEM VÁLTOZOTT SZÁMOTTEVŐEN A BROTHERHOODHOZ KÉPEST, AZÉRT A FEJLESZTŐKNEK MOST IS SIKERÜLT NÉHÁNY ÉRDEKES ÚJDONSÁGOT BELEZSÚFOLNI A PROGRAMBA. EZEKET TEKINTJÜK MOST ÁT SZÉP SORBAN.

TOWER DEFENSE

A Revelationsben már nem csak elfoglalni kell a templomosok tornyait, de be is kell lakni őket, ráadásul még védelemre is szorulnak az ellenlábasaink támadásaival szemben. Ha nem sikerül megelőznünk egy-egy rohamot, akkor egy teljesen új, tower defense szerű játékmódban kell megvédenünk a bázisunkat a behatolók ellen. Ezio konkrétan nem vesz részt az ostromban, de a bérgyilkosok vezetőjeként ő irányítja a védelmet. Barikádokat emelhet, görögtüzet zúdíthat a támadókra, illetve különböző védelmi erőket helyezhet a stratégiailag fontos pontokra. A bérgyilkos fészkek védelme nem egyszerű feladat, de igazán felemelő érzés, mikor sikerül visszaverni a hullámokban támadó templomosokat.

DESMOND EMLÉKEI

A játék második főhőse Desmond, aki az előző rész végén kómába esett, s ahogy azt a folytatásban megtudjuk, egészen addig nem is tud felébredni ebből az állapotból, amíg össze nem szedi a darabokra hullott emlékeit. A darabkák egy külön játékmódban, az Animus Islanden illeszthetőek össze, méghozzá különleges logikai fejtörők segítségével. Ahhoz, hogy elkezdhessünk egy ilyen szintet, előbbEzióval kell emlék-töredékeket gyűjtenünk, és ha összejön öt darab, akkor Desmond meg tudja nyitni az Animus Islanden található portálokat. Ebben a játékmódban First Person nézetben irányítjuk a hősünket, és térbeli feladványokat kell megoldanunk általunk lerakható platformelemek segítségével.

ÚJ VILÁG, ÚJ ESZKÖZ: HOOKBLADE

Nincs Assassin's Creed új felszerelések nélkül, és ez alól nem kivétel a Revelations sem. Az egyik leghasznosabb új eszközünk a Hookblade, ami egy igazi többfunkciós kiegészítő. Egyrészt általa sokkal gyorsabban és ügyesebben tudunk épületekre mászni, másrészt a segítségével „rácsatlakozhatunk" a városban mindenfelé kifeszített kötelekre, ami azért jó, mert így villámgyorsan tudunk átszelni nagyobb távolságokat, ráadásul akár már egészen messziről is megkezdhetünk olyan támadásokat, amelyeket a célpontjaink nem tudnak majd kivédeni. Ha pedig ez még nem lenne elég, akkor eláruljuk, hogy a Hookblade még a közelharcban is bevethető az ellenfelekkel szemben.

ALTAÏR TÖRTÉNETE

Az első rész végig Altaïrről szólt, a második részben egy egészen rövid ideig irányíthattuk, a Revelationsben pedig külön küldetéseket kapott, ahol ismét az ő szemszögéből élhetjük át az eseményeket. Habár végigjátszhatunk egy epizódot a fiatal Altaïr szemszögéből is, a sztori ezen része főleg arra koncentrál, hogy mi történt hősünkkel az első rész fináléját követően. A történetben természetesen fontos szerep jut az Éden Almájának, illetve ez a szál meséli el az Altaïr és Ezio sorsának összefonódását is.

BÉRGYILKOS URALOM

Akárcsak a Brotherhoodban, a Revelationsben is lehetőségünk lesz bérgyilkos céhet alapítani, majd a beszervezett tagokat szétküldeni Európába, hogy felvegyék a harcot a templomosokkal. A kibővített funkciókkal rendelkező stratégiai részben már nem csak szimpla küldetések megoldására van lehetőség, ezúttal már egész városokat is „elfoglalhatunk". Persze érdemes lesz folyamatosan figyelni a térképet, ugyanis a templomosok itt sem nézik tétlenül a tevékenységünket, és néha meg is kell védenünk azt, amit egyszer már megszereztünk.

Nem csak Konstantinápolyt, de régről ismerős helyszíneket is meglátogatunk majd.

Habár az újítás szándéka értékelendő, az igazság az, hogy ez a teljesen stílusidegen játékmód nagyjából annyira hiányzott az Assassin's Creed szériából, mint egy méretes púp a hátunkról. A First Person nézet zavaróan hat, az irányítás döcögős, és simán ráfért volna még egy kis finomhangolás, a termek grafikája pedig mellőz mindenféle stílust, és ugyan remek, hogy mindenféle információkat megtudunk (végre) Desmondról, mindezt csak szinkronos/feliratos formában kapjuk, így valójában nem nagyon éri meg küzdeni értük. Még szerencse, hogy ezeknek a szintek-nek a teljesítése abszolút opcionális, így aki nem kíváncsi Desmondra, vagy nem szívleli a térbeli fejtörőket, az nyugodtan kihagyhatja az egészet, az interneten előbb-utóbb úgyis olvasható lesz az egész játékmód lényege és végkimenetele.

APRÓ FINOMSÁGOK

Most, hogy túlestünk a formabontó és élvezetesnek még jóindulattal sem nevezhető újdonságon, rátérhetünk azokra az apróságokra, amelyektől valóban tartalmasabb és szórakoztatóbb lett a játék. Egyrészt ugye itt van Konstantinápoly, két világ határa, egészen új építészeti megoldásokkal, szokás szerint egymástól eltérő kerületekkel és rengeteg felfedeznivalóval. Új fegyverekben és egyéb kiegészítőkben szintén nincs hiány: már a játék első órájában megkapjuk a törökök Hookblade nevű specialitását, ami nem csak az épületek megmászását teszi még könnyebbé és gyorsabbá, de fegyverként is használható, arról nem is beszélve, hogy a segítségével végigcsúszhatunk a városszerte kifeszített köteleken, így az épületek közötti közlekedés még sebesebbé és intenzívebbé válik, sőt, egészen távolról indított váratlan támadásokat is kivitelezhetünk a segítségével. Emellett persze megtalálható lesz a repertoárban az összes korábban megismert és megszeretett eszköz is, a rejtett pengéktől kezdve a nyílpuskán át, egészen a parányi lőfegyverig és a mérgezett pengéig. Ezúttal egyébként már annyi halálosztó apróság közül válogathatunk, hogy az eszközeink már csak két körmenüre fértek rá – a bőség igazi zavara ez.

BOMBÁK FÖLDJÉN

Az Assassin's Creed: Revelations egyik legnagyobb újdonsága az általunk összerakható bombák megjelenése. Az apró, de veszélyes eszközöket mi magunk állíthatjuk össze, méghozzá számtalan alapanyagból, a variációk száma pedig eléri a háromszázat. A bombáknak három típusa van. A halálos verzióval hatástalaníthatjuk az ellenfeleket, a figyelemelterelővel elcsalhatjuk a posztjukról az őröket, míg a taktikai verzióval egy nagyobb csapat katona körében okozhatunk káoszt. Minden bombát három összetevőből alakíthatunk ki: burok (amibe töltjük az alapanyagokat), katalizátor (aminek hatására a bomba működésbe lép) és töltelék (amivel a kívánt hatást igyekszünk elérni). Az alapanyagokkal mindenki kedvére kísérletezhet és a gyártás előtt lehetőség van a tesztelésre is. Mindhárom bombafajtából egyszerre hármat, tehát összesen kilenc bombát tarthatunk magunknál. Alapanyagot vásárolhatunk a feketepiaci kereskedőknél, illetve szerezhetünk az elesett ellenfelektől vagy a városszerte fellelhető ládákból.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

VIGYÁZZ RÁJUK!

Ha besoroztál embereket a céhedbe, akkor vigyáznod is kell rájuk. Ha külföldi küldetésre küldöd őket, akkor mindenképpen ügyelj arra, hogy 100%-os legyen a siker esélye, ugyanis könnyen előfordulat, hogy még 90%-os mutató mellett is elveszted az embereidet.

FEJLESSZ OKOSAN!

A frissen toborzott bérgyilkosokat úgy tudod viszonylag gyorsan felfejleszteni, ha egy már minimum 10. szintű céhtaggal küldöd őket küldetésre. Igaz ugyan, hogy a magasabb szintű ember alig fog fejlődni, de egy 3. szintű tagnak a kevesebb XP is nagyon sokat jelenthet.

HALÁLOS KÖZELHARC!

A bérgyilkosok nem csak a külföldi missziókan hullhatnak el, de akkor is, ha a segítségüket kéred a harcban, aztán magukra hagyod őket. A túlerő még a legmagasabb szintű katonát is le tudja gyűrni, szóval ha nem akarod elveszíteni az embered, akkor néha neked is közbe kell lépned.

KAPITÁNY A TETŐRE!

Ha ostrom alá kerül az egyik bérgyilkos fészked, akkor arra figyelj oda, hogy addig nem tudsz támadó egységeket helyezni a tetőkre, amíg le nem teszel egy olyan képzett bérgyilkost, aki képes rendet tartani. Figyelem, minden tetőre külön kapitány kell!

Hiába bővült a repertoárunk új fegyverekkel, sajnos a harcrendszer néhány új animációt leszámítva nem nagyon változott az elődökhöz képest. Habár látványos, még mindig túl könnyű és egyszerű.

A közlekedés legegyszerűbb és leggyorsabb módja, ha a Hookblade-del felkapaszkodunk egy kötélre

Ha pedig már szóba jött a bőség, akkor érdemes kitérni a Revelations egy másik nagy újdonságára, az általunk gyártható bombákra is. Ugyan a füstös megoldás már a második rész óta része a szériának, de, a török cimboráknak hála, ezúttal több száz (!) variációt készíthetünk, méghozzá három kategóriában: halálos, figyelemelterelő és megtévesztő. A bombák lehetnek manuálisak (tehát csak el kell hajítani őket), időzítettek, de akár mozgásérzékelősek is, így a felhasználásnak csakis a játékosok fantáziája szabhat határt. A bombákat egyébként több összetevőből lehet legyártani (ezért is adott a sok variáció), a hozzávalókat egyszerre szerezhetjük be a városban található ládákból vagy a legyőzött ellenfelekből, találkozhatunk feketepiaci árusokkal, ráadásul alkalmanként még a bérgyilkosaink is szereznek nekünk mindenféle értékes és ritka portékát. A bombák összeállítása egyrészt elvégezhető a bérgyilkos fészkekben, másrészt városszerte találhatunk erre szolgáló munkaasztalokat, a céhtagjaink irányítására szolgáló galambdúcok mellett.

ÚJABB TARTALMAS KALAND

Habár az igazi eredetiség már az újdonságok ellenére sem érhető tetten a Revelationsben, azért még mindig egy hihetetlenül tartalmas játékról beszélünk, amely tényleg több tucat órára képes lefoglalni a játékosokat. A történet ugyan nem éri el a második rész és a Brotherhood színvonalát, de még így is folyamatos előrehaladásra ösztökéli a felhasználót. Persze a sztori és a hozzá kapcsolódó küldetések csupán a játék egy szeletét adják, a megreformált Assassin's Creed épp a szabad játékmenet szerteágazó lehetőségeitől vált igazán élvezhetővé és addiktívvá. A céhtagok toborzása és fejlesztése, a tornyok elfoglalása, a fészkek védelme és megtartása, az épületek felvásárlása, az apró mellékküldetések megoldása, a bombagyártás, Ezio felszerelésének fejlesztése összességében olyan koherens és élvezetes, egyben változatos játékélményt biztosít, amire csak nagyon kevés program képes.

Az ACR tehát ismét remek választás, még az olyan látványos „hibák" ellenére is, mint hogy a kihívás szinte teljesen kikopott belőle, vagy hogy a harc még mindig túlontúl egyszerű. A Ubisoft a meglehetősen önismétlő első rész után egészen új életet lehelt a szériába, a Revelationsszel pedig minden létező lehetőséget kicsavart a sorozat jelenlegi felépítéséből, s ennek bizonyítéka az is, hogy a legújabb rész egyben Ezio és Altaïr hattyúdala is, utoljára találkozhattunk velük játszható formában.

ÉS HOL A MULTI?

A Brotherhoodhoz hasonlóan a Revelations is rendelkezik multiplayerrel, azonban a tesztelés során – élő szervezek hiányában – még nem volt lehetőségünk kipróbálni ezt a funkciót. Ha hinni lehet a híreknek, akkor a fejlesztők még tovább csiszolták az előző részben már bevált szisztémát, és az új helyszínek és karakterek mellett egészen új játékmódok is helyet kapnak majd a többjátékos őrületben. Ha lesz rá mód, a következő számban külön teszteljük majd a játék ezen részét.

ÍGÉRETES JÖVŐT ÁLMODUNK

Viszont a lezárás egyben újrakezdés is, hiszen a Broterhood és a Revelations után már érkeznie kell a valódi harmadik résznek, és nagyon bízunk benne, hogy a fejlesztők titokban már régen dolgoznak a valódi folytatáson. Ahhoz, hogy az Assassin's Creed megőrizhesse a mostani renoméját, egy évnél több fejlesztési idő, egy teljesen új világ, egy teljesen új kor, részben új játékmenet és egy új főhős (Desmond?) szükséges. Amit a Ubisoft Montreal (és a többi besegítő fejlesztőcsapat) eddig letett az asztalra, az egyedi és példaértékű, de itt az idő a továbblépésre, és mi tiszta szívből annak szurkolunk, hogy a Ubisoft gárdájának a jövőben is sikerüljön lenyűgöznie minket.

GYÁVA KAPITÁNY!

Ha egy olyan templomos bázist akarsz bevenni, ahol gyáva, menekülős kapitány van, akkor jobb, ha kifigyeled az útvonalát, és elrejtőzöl egy szénásszekérben vagy egy bokorban, így biztos, hogy nem tud majd elszaladni előled, ha cselekvésre kerül a sor.

TÜRELEM, TÜRELEM!

Ha elég türelmes játékos vagy, akkor addig nem foglalsz el új templomos bázisokat, amíg a saját fészkedet be nem védted egy 15. szintű bérgyilkossal. Így játszani egy kicsit körülményes, de legalább nem kell tartanod attól, hogy megtámadnak az ellenfeleid.

PÉNZGYÁR!

Ha nem akarsz pénzzavarba kerülni, akkor a játék első két óráját azzal töltöd, hogy minél több boltot megnyitsz és minél több híres épületet megvásárolsz. Ha már az elején odafigyelsz erre, akkor egy idő után egyáltalán nem lesznek anyagi gondjaid.

BOMBASZAKÉRTŐ

Habár a bombák használata nélkül is vígan végig lehet vinni a játékot, ne foszd meg magad a gyártás és a használat élvezetétől. Tedd félre a több éves AC-rutinodat, és merülj el kicsit a bombakészítés rejtelmeiben. Hidd el, a saját játékodat teheted még élvezetesebbé vele.

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

www.pcguru.hu/2134

»Habár már korántsem olyan újító, mint az előző részek, míg így is rabul ejt és nem enged, amíg mindent végig nem csináltunk. Az akció és a sandbox játékmenet tökéletes keveréke ez.

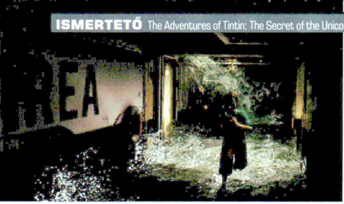
»BATE

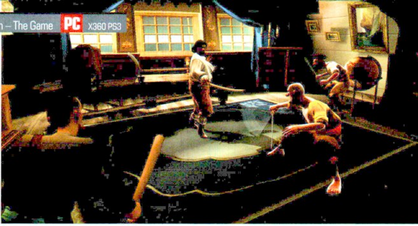
PRO
Akad számos kellemes újítás és a régi játékelemek is tökéletesen működnek, akár több tucat órán át is.

KONTRA
Desmond pályái nem illenek a játékba, illetve kihívás sem nagyon van már a feladatokban.

GÉPIGÉNY» C2D E7300 2.66GHz/Athlon II X2 255, 4 GB RAM, GeF GTS 250/Radeon HD 5670 512 MB, 12 GB HDD

»90%«





FELEMÁS KALAND

The Adventures of Tintin
The Secret of the Unicorn

[ÍRTA **BATE**] **A hollywoodi mozifilmekhez (vagy rajzfilmekhez) tartozó játékadaptációkhoz mindig egy kicsit óvatosan közelít a teszter, ami az elmúlt évek meglehetősen siralmas termésének fényében nem annyira meglepő dolog. Aztán persze akad olyan helyzet, mikor az ellenérzéseket egy szempillantás alatt elhessegeti a jól sikerült tesztalany. Nos, ez a mostani pont nem egy ilyen helyzet.**

Utazás viharos tengeren, menekülés hidroplánnal és oldalkocsis motorral, kincskeresés, logikai fejtörők és egy rendkívül aranyos, ráadásul hasznos kiskutya. Ugye milyen jól hangzik ez az egyveleg? Ugyanezt gondolhatták a Ubisoft Montpellier fejlesztői is, mikor elolvasták annak a mozifilmnek a forgatókönyvét, ami alapján nekik kellett videojátékot készíteniük. Kár, hogy a papírra vetett remek ötletek a végtermékre elvesztették minden erejüket.

ALAPOZÓ

Az Adventures of Tintin: The Secret of the Unicorn a hasonló című, Steven Spielberg rendezte egész estét animációs film játékváltozata, műfaját tekintve akció-platform-kaland, amelyben a címszereplő riportert és kiskutyáját kell irányítanunk, hol hagyományos 2D-s, hol külső (third person) nézetben. A sztori a maga neméből rém egyszerű: egy véletlen folytán belekeveredünk egy értékes műtárgy utáni hajszába, s mivel Tintin egy igazi kíváncsi firkász, úgy dönt, hogy minden veszély ellenére maga kíván a dolgok végére járni. Ennek eredményeként látogatunk majd el egy öreg kúriára, földalatti járatokba, egy óceánjáróra, kietlen sivatagba, tengerparti kisvárosba, ennek köszönhetően találkozunk elvetemült banditákkal, és nyilván ez vezet oda is, hogy be kell ülnünk mindenféle járművek volánja mögé. Sajnos az elsőre izgalmasnak tetsző helyszínekhez és eseményekhez nem kapcsolódik igazán élvezetes játékmenet, s mielőtt még bárki azt gondolná, mindez nem csak abból következik, hogy ezt a programot alapvetően nem a hardcore játékosoknak szánták.

Ismét egy olyan filmadaptáció, amely alátámasztja a kategóriát övező negatív sztereotípiákat. Kár érte, és Tintinért is.

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft Montpellier

MŰFAJ
akció/platform/kaland

MULTI
2 fős kooperatív mód

INFO

A játék itthon meglehetősen kedvező áron került forgalomba, már a megjelenés napjától (október 21.) 6290 forintért szerezhető be a megfelelő üzletekben.

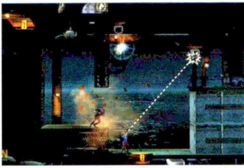
KICSIKNEK, KICSIT UNALMAS

Ha a dolgok praktikus oldalát nézzük, akkor a Tintin egy tökéletes gyerekjáték: van egy szimpatikus főhős, változatos és színes helyszínek, egzotikus történet, némi humor, erőszak pedig csak minimálisan, abszolút rajzfilmes módon, így éjszaka senki nem álmodik tőle rosszakat. Viszont attól, hogy valami a kisebbeknek szól, még nem feltétlenül kellene unalmasnak lennie. Elsőre még teljesen rendben van, mikor egy 2D-s platformpályán kell előre haladnunk, nagyokat ugorva, csapóajtókat és aranyrákokat keresve, kikerülve/kiütve az ellenfeleket, de amikor már a harmadik szinten kell ugyanezt csinálnunk, akkor egy kicsit csökkenni kezd a lelkesedés és a lendület. A helyzetet csak tovább rontja, hogy a program által nyújtott kihívás szinte nulla, az ugrándozás, a harc, az apró fejtörők (kulcskeresés, objektumtologatás, stb.) hat év felett senkinek nem okozhatnak komolyabb gondot, így egy idő után azon vesszük észre magunkat, hogy csak daráljuk a helyszíneket, és alkalmanként bosszankodunk a teljesen amatőr megoldások miatt. Mert ilyenek is vannak, főleg

EGY KIS GYORSTALPALÓ: TINTIN

Tintin belga képregényhős, akit Hergé alkotott meg, még az 1920-as években. Az első felbukkanása 1929. január 10-ére tehető, ekkor jelent meg az első kalandja (Tintin in the Land of the Soviets), amit aztán számos híres történet követett. A fiatal újságíró, – aki folyton valamilyen komoly galibába keveredik – hamar hatalmas népszerűségre tett szert, és nem csak képregények, de animációs filmek főszereplője is lett. A karakter hamarosan ismét látható lesz a filmszínházakban, méghozzá egy egész estés animációs film keretében, Steven Spielberg rendezésében. Tintin kalandjai hazánkban is elérhetőek képregény formában, az Egmont kiadó gondozásában. Jelenleg összesen tizenegy kötet szerezhető be, albumonként 2000 forintos áron.

Futni sokat kell majd a játékban, és ezzel nincs is baj egészen addig, amíg nem bolondul meg a kamera



Tintin nem csak a négylábúakkal van jóban, de még egy papagájt is rá tud venni arra, hogy közreműködjön a rosszfiúk lekapcsolásában-

abból fakadóan, hogy a fejlesztők maguk is érezhették, a repetitív platformelemek kevesek lesznek az üdvösséghez, így a változatosság érdekében megbolondították a játékmenetet néhány igencsak félresikerült ötlettel.

AHOL MÉG A LÓLÁB IS KILÓG

Az egyik ilyen nem túl szerencsés momentum, mikor a játék 2D-ből külső nézetes megoldásra vált, mi pedig igyekszünk a karaktert úgy kezelni, mint ahogy az a külső nézetes játékoktól 2011-ben elvárt. Sajnos a fejlesztők nem tartják a lépést a játékiparral, így kénytelenek vagyunk megszokni a rögzített kameranézetet, ami ugyan nem katasztrófa, de elveszi a játékos minimális szabadságérzetét is, és a játék olyan érzést kelt, mintha be lennénk zárva egy dobozba. A külső nézet amúgy helyenként kergetős/menekülős akciószekvenciát is jelent, méghozzá sokszor a lehető legidegesítőbb, a „szereplő fut a kamera felé" megoldással, azaz Tintint szemből látjuk, fogalmunk sincs, hogy merre megyünk, de azért igyekszünk megfelelni a program által támasztott elvárásoknak. Ennél már csak az a rosszabb, mikor mindenféle tutorial nélkül harcolni kell (például visszaemlékezés formájában, daliás hajóskapitányként), és pusztán próbálkozással (értsd: eszetlen kattintgatással és gombnyomkodással) kell rájönnünk, hogy miképp is lehet kardélre hányni a ránk törő kalózokat. Aztán vannak még a járműves részek, amiből a repülős, viharban/kanyonban menekülős megoldás egészen kellemes (továbbá pofon egyszerű), viszont a motoros üldözés már inkább a kínos kategória. Szép dolog ugyan a gyermeki lélek védelme, az oltalom a túlzott agresszió ellen, de azt még egy hatéves is gyorsan belátja, hogy a géppisztollyal felszerelt helikopterek ellen csak a bolondok vetnek be gumimadzagos csúzlikat.

TINTIN, A MOZIFILM

Hazánkban 2011. november 3-tól játsszák a mozik a nemes egyszerűséggel csak Tintin kalandjainak keresztelt mozifilmet, amely nem hagyományos animációs, hanem digitális technikával készült. A film jelentőségét mi sem bizonyítja jobban, hogy az egyik leghíresebb rendező áll mögötte, és a karaktereknek olyan színészek adták a hangjukat, mint Jamie Bell, Daniel Craig, Simon Pegg, Andy Serkis. Már a folytatás is tervben van, ráadásul Peter Jackson fogja rendezni.

Akad tehát „érdekesség" bőven, ám hiba lenne elhallgatni, hogy az elbaltázott ötletek mellett találkozhatunk egészen jópofa, szerethető megoldásokkal is. A fehér eb szerepeltetése például ebbe a kategóriába tartozik, Snowy irányítása igazi felüdülés (főleg, mikor nyomot követünk vele), legyen szó akár a 2D-s, akár a külső nézetes megoldásokról, sőt, Tintinnek is akadnak kiváló pillanatai, példának okáért az az óceánjárós rész, mikor egy csáklyával kell megoldanunk a továbbjutásunkat.

EGYSÉGBEN AZ ERŐ

A film történetét végigkövető szóló mód mellett a menüben találkozhatunk még kooperatív pályákat biztosító opciókkal, illetve egy challenge móddal, ahol a sztori járműves részeit lehet újra és újra végrehajtani a minél jobb eredmények érdekében. Ez utóbbi lehetőség létjogosultsága némileg kérdéses, azonban a többszereplős módra érdemes odafigyelni, ugyanis itt teljesen új területeket járhatunk be, akár másodmagunkkal is. A kooperatív módban Haddock kapitány elméjében barangolhatunk kicsit, és egy központi teremből, ajtókon keresztül juthatunk el a különböző pályákra, ahol a sztori módban megismert játékelemekkel találkozhatunk, kiegészítve a karakterekre jellemző egyedi tulajdonságokkal (Haddocknál a brutális erő, Tintinnél a szigony), melyek segítségével akár rejtett helyekre is bejuthatunk. A fiatalabb korosztály (illetve konzolon az achievement farmolók) számára lehet még érdekes a pályákon található érmék gyűjtögetése, amelyekkel mindenféle kosztümöket és egyéb kiegészítőket vásárolhatunk a karaktereinknek.

SZÓDÁVAL ELMEGY

Mivel a játékélményt általában a technikai háttér is jócskán befolyásolja, ezért érdemes megjegyezni, hogy a nyilvánvaló konzolos port ellenére a PC-s verzió teljesen korrekt munka (mondjuk a Ubisoft csapataira ilyen téren eddig sem volt panasz). A menürendszer és az irányítás abszolút rendben van, és a grafikai beállítások hiánya sem zavaró, egyrészt mert a játék teljesen tűrhetően néz ki (a textúrák például sokkal élesebbek, mint a konzolos verzióban), másrészt azért, mert ebben a programban aztán tényleg nincs helye a full HD felbontásnak, a tizenhatszoros anizotróp szűrésnek, az élsimításról nem is beszélve. Technikailag tehát teljesen elfogadható Tintin kalandja, kár, hogy a játékmenetet nem sikerült változatos és maradéktalanul élvezhető elemekkel feltölteni. Azoknak, akik nagy rajongói a figurának, illetve szívesen újra átélnék a film eseményeit, valószínűleg megfelelő szórakozást nyújt, de a kaland- és platformjátékok szerelmesei biztos, hogy találnak ennél jobb megoldást az év utolsó hónapjaiban.

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»60%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»50%

www.pcguru.hu2178

»Egy kissé középszerű akció/platform/kalandjáték, amely tökéletes példája az elbaltázott filmadaptációknak. Kár érte, Tintin ennél sokkal többet érdemelt volna.

»BATE

PRO
Technikailag rendben van, illetve akad benne néhány egész kellemes pillanat.

KONTRA
Összességében egy unalmas, repetitív játék, számos elhibázott ötlettel megspékelve.

GÉPIGÉNY» P IV 3,4 GHz CPU/Athlon 64 3400+, GeForce GT 130/Radeon X800 Pro, 1,5 GB RAM, 8 GB HDD

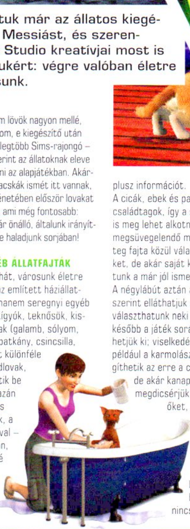
»60%«

[ÍRTA KREDENC] **Vártuk már az állatos kiegészítőt mint a Messiást, és szerencsére a Sims Studio kreatívjai most is kitettek magukért: végre valóban életre kelt kis városunk.**

Szerintem nem lövök nagyon mellé, ha azt mondom, e kiegészítő után sóvárgott a legtöbb Sims-rajongó – bár a kritikusabbak szerint az állatoknak eleve benne kellett volna lenni az alapjátékban. Akárhogy is, a kutyák és macskák ismét itt vannak, ráadásul a széria történetében először lovakat is felnyergelhetünk, és ami még fontosabb: ezen kedvenceink immár önálló, általunk irányítható személyiségek. De haladjunk sorjában!

CSALÁDOM ÉS EGYÉB ÁLLATFAJTÁK

Ahogy említettem tehát, városunk életre kel, hiszen nemcsak az említett háziállatokkal bővült a játék, hanem seregnyi egyéb jószággal is: gyíkok, kígyók, teknősök, kis- és nagy testű madarak (galamb, sólyom, papagáj); rágcsálók (patkány, csincsilla, mókus, sün), valamint különféle vadak (szarvasok, vadlovak, mosómedvék) népesítik be a világot. Sőt, egy igazán különleges jószággal is gyarapodhat famíliánk, a legendák egyszarvújával – ezúttal ő a szokásosan, minden expanzió mellé járó speciális karakter, róla a tippek-trükkök szekcióban találtok pár plusz információt.



A cicák, ebek és pacik tehát teljes értékű családtagok, így a sim készítésénél őket is meg lehet alkotni. A fejlesztők valóban megsüvegelendő munkát végeztek, rengeteg fajta közül választhatjuk ki kedvencünket, de akár saját keveréket is létrehozhatunk a már jól ismert eszközök segítségével. A négylábút aztán annak rendje és módja szerint elláthatjuk személyiséggel, azaz választhatunk neki három jellemvonást; ezt később a játék során még kettővel egészíthetjük ki; viselkedésformálással (a cicák például a karmolászási szükségletüket kielégíthetik az erre a célra szolgáló kaparófán, de akár kanapénkon is – ha előbbiért megdicsérjük, utóbbiért megszidjuk őket, egy idő után a „Jó magaviseletű" jellemzővel gyarapodnak, így többé nem jelentenek veszélyt bútorainkra). Természetesen gazdáik is kaptak új attribútumokat, bár ebben sok meglepő nincs: kutya-, macska-, illetve lóbarátok lehetnek, vagy általánosságban állatbolondok, így a megfelelő (vagy minden) jószággal jobban szót értenek, gyorsabban tanítják be őket, és kötnek barátságot velük. Mindezekhez új életcélok is társulnak: haverkodj össze 15 cicával vagy kutyával, légy profi lovas, gyűjts össze 20 kistestű vadat, fogadj örökbe egy egyszarvút vagy 6 kóbor állatot, illetve modern Noéként szerezz minden állatból 2-2 példányt. Hozzáteszem, utóbbi kettő elég könnyű feladat, de legalább mindenki megtalálhatja a játékstílusához legjobban passzoló kihívást. Persze új vágyak is vannak, ahogy életcéljutalmak is – jópofa plusz, hogy ilyenekből a kedvenceknek is jutott jó pár, így aztán valóban a teljes háztartásunkat bevonhatjuk a mikromenedzselés fáradságos gyönyöreibe.

Ebbe a mikromenedzselésbe a vágyak kiválasztásán és teljesítésén túl természetesen beletartoznak a szükségletek kielégítései is (az éhség, energia, ürítés és társaság állandó, ez mellé társul fajtánként két-két plusz igény). Nagy örömömre az EA folytatja

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
The Sims Studio

MŰFAJ
életszimulátor

MULTI
nincs

INFO

A The Sims 3 – Házi kedvenc kiegészítő lemez dobozos formában 6990 forintért szerezhető be, míg digitális úton 35 eurót (több, mint 10000 Ft-ot) kell érte fizetni az Origin rendszerében. Nem kérdés tehát, hogy a dobozos verziót éri meg beszerezni.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

NOÉ NYOMÁBAN

A Bárkaépítő életcélhoz legjobb, ha macskabolond simet készítesz, betanítod a cicát a vadászatra, majd „megrendeled" tőle a kívánt állatokat. Ha ezek megvannak, már csak két lepkét kell fognod és örökbe fogadni 1 macskát és 2-2- kutyát, illetve lovat.

A SZABADSÁG ÁRA

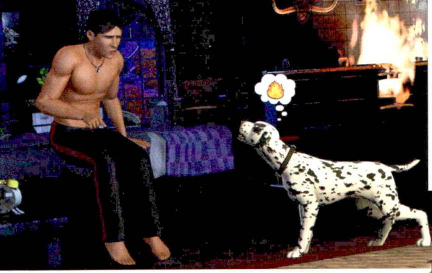
Ha kutyád vagy macskád sokat tartózkodik a szabadban, könnyen megbolhásodhat, amit továbbadhat gazdáinak is. Az élősködőktől egy alapos fürdéssel szabadulhatsz meg, ezért legyen odahaza kádad, és érdemes ráhajtani a bolhaeltávolító jutalomtárgyra is.

A JÁTÉKLÁDA TITKAI

Mindenképp vásárolj egy játékládát állataidnak! A macskákat az ebben rejlő műegér segítségével taníthatod meg vadászni, a kutyák rombolási igényét pedig, a szintén a dobozban lapuló gumicsont rágcsálásával lehet legjobban kielégíteni.

FÉLKÉSZ FAMÍLIÁK

Appaloosa Plainsben rengeteg család sorsának irányítását kezedbe veheted, így aki szeret az előre gyártott háztartásokkal foglalatoskodni, az is megtalálja számítását. Ha a Leszáll az éj kiegészítő is telepítve van, jó pár híresSéggel is találkozhatsz.



A sok kis házi kedvenc nem csak színesebbé tesz a simek mindennapjait, de még hasznosak is!

azt az oktató-nevelő vonalat, amelyet már korábban elkezdett a környezettudatos elemek beépítésével, így ezúttal a felelős állattartásra próbálja meg felhívni a figyelmet, és rászoktatni a játékost. A velünk élő kedvencek ugyanis különös odafigyelést igényelnek (főleg a befogadást követő első pár napban és kölyökkorban), és ha nem gondozzuk őket megfelelően, vagy sokáig magukra maradnak, bizony értük is eljön a szociális munkás, akárcsak az elhanyagolt tipegőkért. Fontos tehát, hogy mindig

A sok felemás kiegészítő után végre egy teljesen korrekt csomag érkezett a Sims 3-hoz, az állatok fantasztikusak!

legyen mit enniük, szeretgessük és ápoljuk őket, játsszunk velük – no és tanítsuk meg a vadászat örömeire őkelméket. Mert hát nemcsak dísznek vannak ezek a jószágok: a blökik ásványokat, drágaköveket, érceket, sőt spéci cuccokat is kikaparhatnak a föld alól (utóbbiak mibenléte legyen meglepetés), de akár egy randit is összehozhatnak nekünk. A cicák pedig kistestű állatokat és halakat foghatnak, így kedvenceink egész csinos extra summával gyarapíthatják a családi kasszát, illetve segíthetnek az életcélok beteljesítésében, a ház körüli teendőkben vagy épp a jártasságok (pl. az ásványgyűjtés) fejlesztésében (a vadászat ötödik szintjétől már mi mondhatjuk meg kis barátainknak, mit keressenek). No és azt se feledjük, mert egyáltalán nem mellékes, hogy mindig lesz körülöttünk valaki, aki kielégítheti a szórakozás és a társaság iránti igényünket...

TÁLTOS SIM PARIPÁM

Hogy a fenti bekezdésben nem tértem ki a lovakra, annak is megvan az oka: a patások gyakorlatilag egy külön játékot jelentenek a játékon belül. Hozzájuk kapcsolódik ugyanis az expanzió új foglalkozása: amint megszereztük az első jártasságpontot a lovaglásban (ehhez elég nyeregbe szállni és menni pár kört), máris regisztrálhatunk a városházán lovasként, és megkezdhetjük zsokékarrierünk építését. A pacikat galoppozásra és akadályugrásra is kiképezhetjük (ez szintén jártasság, 10-10 szinttel, a hozzájuk kapcsolódó bónuszokkal), és benevezhetünk velük amatőr-, profi-, és nemzetközi versenyekre is, amelyeket megnyerve kupákkal és pénzdíjakkal térhetünk haza (sajnos ez egy „zárt" minijáték, hasonlóan a hagyományos szakmákhoz, azaz csak egy táblázatot kapunk, ahol láthatjuk az aktuális sorrendet, és megválaszthatjuk a megfelelőnek gondolt tempót három opció közül). Ráadásul a lovaközpontban felkínálhatjuk fedeztetésre is őket, amiért szintén sok-sok simoleon üti a markunkat, illetve örökbe is fogadhatunk hátasokat ingyen (de persze odahaza is „előállíthatjuk" a csikókat), akiket aztán felnevelve és kiképezve úgyszintén szép összegekért adhatunk el. Mindezeken felül a boxok kitakarítása után istállótrágyához jutunk, ami a háztáji kertészetben igazán kincset ér. Aki tehát elkötelezi magát a lovak mellett, biztos és állandó bevételi forráshoz jut, arról nem is beszélve, hogy pénztárcakímélő és egészséges módon, lóháton juthat el bárhová a városban...

A SZÁMOK TÜKRÉBEN

A Házi kedvencekben 30 ló- és 46 macskafajta, valamint 72 nagytestű és 46 kistestű kutyaféle közül választhatunk. Ezen kívül 8 kis- és 9 nagy madár, 9-9 gyíkféle, kígyó- és teknősfajta, illetve 8 rágcsáló népesíti be a világot (plusz vadlovak, mosómedvék, szarvasok, és az egy szem, 40%-os valószínűséggel felbukkanó unikornis). Appaloosa Plains 25 közintézménnyel, 21 játszható családdal (plusz 15 „hajléktalannal"), és 25 NPC-vel várja a beköltözőket. A játék zenei anyag 29 friss számot tartalmaz.

ÁLLATI JÓ

...amely végre teljesen új, lévén kaptunk egy hamisítatlan álmos, amerikai, vidéki kisvárost, stílusosan Appaloosa Plains néven (az appaloosa egy félvér lófajta), ahol nem meglepő, ha a nyílegyenes főutcán lóháton poroszkálnak a cowboykalapos polgárok, sőt néha vadlovak vágtatnak végig rajta, és ahol állat-örökbefogadási- és lovasközpontot, illetve akadálypályát is találunk. Utóbbit amúgy odahaza is felállíthatunk, hiszen a vásárlási menü kibővült az állattartás eszközeivel, és bár az építési szekció különösebb nóvummal nem bír, azért egy klasszikus jenki farmot/ranchot összekalapálhatunk, ponyvás szekérrel, rozsda rágta traktorronccsal, szénabálákkal, itatóvályúval, szélkerékkel és komplett istállóval. Aki tehát imádja a westernhangulatot, az is megtalálhatja számítását, és bőven kiélheti kreativitását is.

Az értékeléssel ezúttal könnyű dolgom van: remekül összerakott csomagot kaptunk, ahogy írtam, az állatoktól végre sokkal élőbb a környezetünk, számos új lehetőséggel bővült stratégiai eszköztárunk, sok játékórát beleölhetünk ismét a Sims 3-ba. Örömünket legfeljebb a szokásos technikai problémák árnyékolják be, de ezzel éppúgy meg kell tanulnunk együtt élni, mint új, négylábú barátainkkal...

GRAFIKA»	»83%
HANG ÉS ZENE»	»85%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»85%

www.pcguru.hu/2148

»Sims-rajongóknak a Házi kedvenc kötelező vétel, hiszen ezzel teljesedik ki kis világunk, ráadásul rengeteg új lehetőséghez, játékelemhez jutunk, ami hosszú időre kikapcsolódást biztosít.

»)(REDENC

PRO
Az állatok igazán jól néznek ki, és sok játéklehetőséget biztosítanak, kaptunk egy új várost és jó pár meglepetést is.

KONTRA
A szokásos bajokon túl (memóriaigény, lassú töltés, útkeresés), kevés új ruha és zéró újdonság az építési menüben.

GÉPIGÉNY» 2 GHz CPU, 1024 MB RAM, 128 MB SM2 DX9.0c VGA, 3 GB HDD (+ Sims 3)

»83%«

KARRIERALAPOK

Zsokéd legyen természetbolond és lovas, a ló pedig szélsebes (galopp), ügyes (ugratás), zseni (gyorsabb tanulás – ha simed is az, még gyorsabb a haverkodás), az se baj, ha bátor és engedelmes (utóbbi jól kijön a barátságos és jó simmel).

AZ EGYSZARVÚ

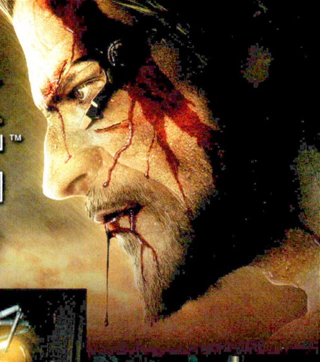
Az unikornis este nyolc és hajnal öt között jelenhet meg, keresd a csillogó felhőt a horgászhelyek felett! Befogadásához a családban kell lennie három „örökös barát" állatnak, és össze kell haverkodnod vele is, amiben segít, ha simed „Jó" jellemvonású.

AZ EGYSZARVÚ II.

Az egyszarvú speciális képességeihez mágikus energiára van szükség, ami 6 sim-óra alatt töltődik fel. Meg tudja áldani a növényeket (gyors növés), állatokat és simeket (gyorsabb tanulás), gyógyít, teleportál (akár emberrel a hátán is) és tüzet olt.

ÉSSZEL VÁSÁROLJ

Habár a kiegészítő megvásárolható digitálisan is, sőt, a programot az Originből letölteni a világ legkényelmesebb dolga, sokkal jobban jársz, ha a boltokban kapható dobozos verziót szerzed be, mert a rossz forint/euró árfolyam miatt a digitális verzió 3000 Ft-al drágább!

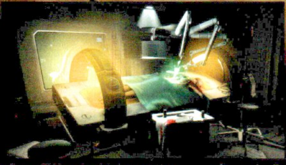


AMI KIMARADT

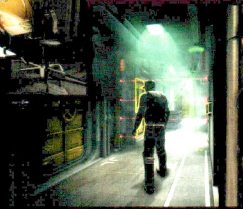
DEUS EX HUMAN REVOLUTION™ THE MISSING LINK

[ÍRTA BATE] **Két hónappal az eredeti játék megjelenését követően megérkezett a Deus Ex: Human Revolution első DLC-je, ami – akárcsak az alapjáték – kitűnik a hasonszőrű társai közül.**

Hiába találkozhattunk már kiváló DLC-kkel az elmúlt években, az embernek akaratlanul is az jut az eszébe ezekről a letölthető csomagokról, hogy csak a vásárlók lehúzása, olyan kiegészítő, ami simán helyet kaphatott volna az eredeti játékban is. Szerencsére a The Missing Link telepítését követően ezek a prekoncepciók elpárolognak, ugyanis a Human Revolution első kiegészítője megéri mind a ráfordított pénzt, mind a ráfordított időt.



A tengeri bázison olyan dolgokra derül fény, amibe még egy edzett játékos is beleborzonghat



Adamet a játék elején elég rendesen helyben hagyják, de egy ex-SWAT ügynöknek némi EMP-kezelés valójában meg sem kottyan...

A HIÁNYZÓ LÁNCSZEM

A The Missing Link se nem előzmény, se nem folytatás, a nevéhez méltóan az alapjátékot egészíti ki, ugyanis végre megtudhatjuk, hogy miért tartott olyan sokáig Adam hajóútja Hengsha és Szingapúr között. Annak ellenére, hogy a DLC lényegében a fősztori része, teljesen külön menüben kapott helyet, így akkor is elindíthatjuk, ha már végigvittük az alapjátékot, és akkor is, ha még nem – igaz ez utóbbit a spoilerek és történetbeli kérdőjelek miatt nem nagyon ajánljuk senkinek. Mindez azt is jelenti, hogy a játékban elért eredményeink (főleg az augmentációk terén) itt semmissé válnak, amit a játék azzal magyaráz, hogy a kiegészítő elején felfedeznek minket a Szingapúr felé tartó hajón, és egy EMP-vel szépen kisütik az összes fejlesztésünket. Lényegében kapunk egy „factoryresetet", így ugyanazokkal az alap kiegészítőkkel vághatunk neki a nagy kalandnak, mint a Human Revolution bevezetőjét követően. Aggodalomra azonban semmi ok, a felszerelésünk egy része hamar visszaszerezhető, sőt, Praxis-pontokat is találhatunk, így újból elkezdhetjük fejleszteni Adamet, méghozzá a saját játékstílusunknak megfelelően.

A The Missing Link amúgy a Human Revolution, csak kicsiben – persze ez nézőpont kérdése, hiszen a DLC nagyjából öt órás játékidejét még némelyik aktuális FPS szóló módja is megirigyelhetné. A lényeg, hogy a legtöbb kiegészítővel ellentétben nincsenek lekorlátozva a lehetőségeink, minden, ami az alapjátékban benne volt, az itt is megtalálható. Kezdetben ugyan muszáj lesz a lopakodós stílust erőltetni, de az első húsz perc után kinyílik a program, és ettől a ponttól már tényleg csak a játékoson múlik, hogy miképp göngyölíti fel a hajón és egy tengeri kutatóbázison zajló történetet, amiben jelentős szerep jut a Belltowernek, az Illuminatinak és jó pár illegális emberkísérletnek.

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
Eidos Montreal/ Nixxes Software

MŰFAJ
akció-RPG

MULTI
nincs

INFO

A The Missing Link a Steamről közel 11 euróért (kb. 3300 Ft) tölthető le, míg Xbox Live-on 1200 MS pontot, a PlayStation Networkön pedig 11,25 eurót kell leszurkolni érte.

A VÁLTOZATOSSÁG GYÖNYÖRKÖDTET

Ha tehát a csendes pusztítás vagy a lopakodás híve vagy, akkor ugyanúgy megtalálhatod a saját utad, mint abban az esetben, ha nem szeretsz finomkodni, és inkább a szemtől-szembeni konfrontációt választod. A pályák most is változatosak, több lehetőséget, több megoldást kínálnak, arról nem is beszélve, hogy a megfelelő fejlesztések kiválasztásával akár rejtett helyekre is bejuthatsz, az igazán hardcore arcokat pedig tíz új achievement várja, ráadásul akad köztük olyan is, aminek a megszerzése nem kevés türelmet és profizmust igényel. Szerencsére a DLC nem csak technikailag maradt hű az alapjátékhoz, de a hangulat és a mondanivaló területén is sikerült újfent maradandót alkotni. A cselekedeteid részben most is hatással vannak az eseményekre, sőt, lesznek olyan fordulópontok is, mikor a játékosnak kell döntenie élet és halál között. Mindemellett a történetre sem lehet panasz, nem csupán tölteléket kapunk, hanem egy rendesen kidolgozott sztorit, ami tökéletesen passzol a Deus Ex kellően sötét, kellően nyomasztó világába.

A The Missing Link egy kellően hosszú és élvezetes kiegészítő, ami még fejlődést is mutat az alapjátékhoz képest.

A SZÜKSÉGES PLUSZ

A The Missing Link nem csak azt mutatja meg, hogy a készítők még a megjelenést követően is odafigyelnek a portékájukra, de azt is, hogy képesek tanulni a hibáikból. A Human Revolution legnagyobb rákfenéje a bossharcok játékidegen kivitelezése volt, és a kiegészítőben ezt a csorbát is sikerült kiköszörülni. A kaotikus és frusztráló lövöldözésnek vége, a lezárásban egy a játékhoz méltó taktikus küzdelemben kell kiiktatni a legvégső ellenfelet. Összességében tehát egy remek kiegészítést kapunk a The Missing Link képében, olyan csomagot, amit bátran ajánlhatunk minden Deus Ex: Human Revolution tulajdonosnak.

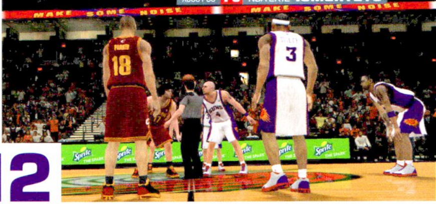
GRAFIKA»	»85%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

PRO
Hosszú és élvezetes sztori az alapjáték minden pozitívumával, ráadásul megreformált bossharccal.

KONTRA
A környezet egy kicsit sivár, és akadnak aprócska bugok is.

GÉPIGÉNY» 2 GHz Intel Core 2 Duo/AMD Athlon X2, 2 GB RAM, nVidia GeF 8000/Ati Radeon HD 2000, 2 GB HDD

»89%«



A 23-AS SZÁM

NBA 2K12

[ÍRTA CHOCHO] A 2K NBA sorozata az EA kihagyása miatt komoly előnyre tehetett szert, és hála a sportrajongó fejlesztőknek, amit lehetett, azt kihozták az idei részből.

A tavalyi NBA 2K11 remek húzások sorozatával lopta be magát a szívünkbe, így kíváncsian vártuk, mivel lehet még fokozni a kosaras extázist. A technikai fejlesztés ugyan ráfért volna a programra, ám furcsamód a 2K másként gondolkodott, és inkább a már eddig is pazar tálalást emelték magasabb szintre. Hisz ha nincsen EA, aki fenyegesse őket (illetve jövő év elejére megint tervbe van véve egy NBA, de hol van az még), akkor nem muszáj a versenyzésre hajtani, hanem nyugodtan lehet kísérletezni. Noha biztos vagyok benne, hogy már lecsúszott a szemed a lap alján olvasható értékelésre, azt mondom, ne szaladjunk annyira előre. Inkább szép sorjában nézzük végig, hogy mi lett jobb és mi lett rosszabb.

Habár még jóindulattal sem nevezhető szépnek, az NBA 2K12 játékélménye bőven kárpótol a külalak elmaradottságáért.

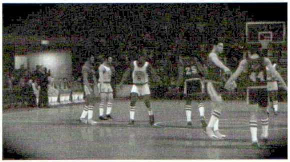
HŐSÖK TÁRSASÁGA

Az NBA 2K11 sztárja a sok licencelt játékos ellenére is Michael Jordan volt, ezt egy pillanatra sem lehet vitatni. Az viszont már kérdéses, hogy a hatásvadász reklámfogáson túl mi értelme volt az egésznek. Aki rajongója Jordannek, az élvezte a világklasszis alakítását, sokan viszont jobban örültek volna, ha más érák klasszikusai is visszaköszönnek. A kiadó persze tisztában volt ezzel, és az idei felvonásra már tizenöt legendás kosarassal érkeztek. Az új fiúk a single player Greatest Mode-jában érhetőek el, és egy-egy jelentős meccsüket lejátszva különböző extrákat oldhatunk fel velük. Magic Johnson, Kareem Abdul-Jabbar, John Stockton... és még folytathatnám a sort. A mérkőzések felépítése első osztályú, a kommentátor a kornak megfelelő statisztikákat és érdekességeket sorolja, valamint az összes mez és pálya megfelel a valóságnak, szóval, ha valaki rákeres az adott meccsekre az interneten, hasonló képekkel találkozhat. Természetesen van rendes karriermód is, melyben vagy magunk készítünk egy fiktív játékost, vagy választunk egyet az NBA jelenlegi ászai közül. Utóbbi, a Creating a Legendnek keresztelt opció, a tavalyi Jordan-féle karriermód bővítésének felel meg, és mindössze annyi eltérést mutat a saját játékos indításától, hogy nem adhatunk sajtótájékoztatókat a hírességek nevében. Az online játék tovább finomodott, ismét vannak ligák és bajnokságok, melyek a tartalmas karrier móddal egyetemben garantálják, hogy egyhamar ne álljunk fel a gép mellől.

FALT

Azt talán mondanom sem kell, hogy a hangulat a lemez behelyezésének pillanatától a maximumot hozza. Az NBA 2K12-en látszik, hogy nem szimpla fejlesztők, hanem sportrajongók munkája, olyan embereké, akik a technikai oldalt kevesebbre tartják a kosárlabda szereteténél. Ez egyrészt jó, másrészt nem, hiszen a sajátos hozzáállás sajnálatos módon erős nyomot hagy a játék látványvilágán. A játékosok felismerhetőek, az animációk most is nagyon jók (akárcsak tavaly, idén is személyre szabott mozgást kaptak a sportolók), az izzadtság pedig szinte csöpög az arcokról pár

Ezúttal már nem csak Jordan, de az NBA számos másik legendája is elérhető a játékban, és igazi klasszikus mérkőzéseket játszhatunk újra velük.



ADATOK

KIADÓ
Take-Two Interactive

FEJLESZTŐ
2K Sports

MŰFAJ
kosárlabda-szimulátor

MULTI
van

INFO

Az NBA 2K12 az 2K Games kosárlabda sorozatának legújabb darabja, mely PC mellett Xbox 360-ra, PS3-ra, PSP-re, Wiire és iOS-re is elkészült.

izgalmas helyzet után. A poligonszám viszont kifejezetten alacsony, sőt, nekem valahogy az egész grafika szögletesebbnek tűnt, mint a tavalyi részben. Hát igen, ami akkoriban még elment szódával, idénre kifejezetten elavulttá vált. Szerencsére a zenék és a hangok most is szinte tökéletesek, a narrátorok egy pillanatra sem válnak unalmassá és alig-alig ismételnek, és ez részben válasz lehet a látvány puritánságára is. Nyilván kellett a hely a program egyéb elemeinek, főleg, hogy a mesterséges intelligencia idén is remekel, komoly megterhelést sózva a CPU-ra. Ha pedig már a processzor került szóba: a gépigény egyáltalán nem nőtt, a tesztgépen (AMD Athlon II X2 @ 3,4 GHz; ATI HD5770; 6 GB RAM) végig stabil 60 fps-t mért a Fraps. PC-n egyedül az irányítás lehet gond, bár megjegyezném, hogy egy kosárlabdás játékot billentyűzeten tolni felér egy szentségtöréssel. Akit érdekel ez a játék, az vegyen egy gamepadet, garantáltan nem bánja meg a beruházást.

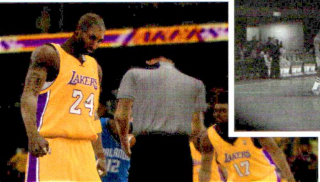
Az NBA 2K12 egy nagyszerű sportjáték, mely igyekszik mindenben többet nyújtani a tavalyi résznél. Furcsamód az önismétlő rokonok gyűrűjében (FIFA, PES, Madden, stb.) eléri, hogy frissnek hasson, és ne érezzük, hogy egyszer már játszottunk a programmal. A magunk részéről minden kosárlabda rajongónak szívesen ajánljuk, de azok is nyugodtan ruházzanak be rá, akik a tavalyi részt is megvásárolták.

GRAFIKA»	»60%
HANG ÉS ZENE»	»95%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»95%

PRO	KONTRA
Fantasztikus hangulat, kiváló játékélmény, hosszantartó szórakozás	A grafika színvonal 2011-ben már igencsak elavultnak hat, plusz akadnak apró programhibák

GÉPIGÉNY» P4 2,4 GHz CPU; 512 MB RAM; 512 MB VGA; 10,5 GB HDD

»91%«



HALÁLI OSTROM

Orcs Must Die

[ÍRTA JOHNBART] **Vannak játékok, amik annak ellenére zseniálisak, hogy semmi újat nem mutatnak – az Orcs Must Die! is ilyen, egyszerűen azért, mert pokoli szórakoztató.**

Felkapott stílussá vált manapság a tower defense, melyet leginkább a neten fellelhető és témába vágó tömérdeknyi jobb-rosszabb próbálkozás bizonyít, melyek számtalan műfajban, illetve árszabásban kínálják a vad kaszabolásba torkolló portaszolgálatot. A koncepció tehát kihízta flashjátékos gúnyáját, a klasszikus építkezős/felülnézetes vonulat mellett egyre inkább teret hódítanak a TPS/FPS-nézetű próbálkozások, melyek a perspektívaváltás mellett persze a fenti műfajok egyéb stílusjegyeivel is igyekeznek megbolondítani a játékmenetet. Ékes példája e tendenciának az Orcs Must Die! is, mely az alapötletet a TPS-nézet mellett egy kézre álló harcrendszerrel, némi szerény karakterfejlesztéssel, de legfőképp egy Serious Samet is megkönnyeztető tömegmészárlással spékeli meg – a receptúra pedig remekül működik, az OMD! ugyanis szinte letehetetlen.

ORKOS CSÜTÖRTÖK

A műfajból kiindulva könnyen prognosztizálható, hogy dacára a fantasy környezetnek, az OMD! a Warcraft-mélységű történet helyett inkább a tömegverekedésre fókuszál, a sztori tekintetében így fordulatokkal teli narratívára ne számítsatok, az kizárólag a játék alapjainak lefektetésére szolgál. Eszerint adott két világ, az egyik élettel és békével, a másik pedig orkokkal teli – magától értetődően utóbbiak az előbbi elfoglalására törekednek, melynek kulcsát 24 térkapu jelenti. E töréspontok a szimplán csak Rendnek nevezett erő oltalma alatt állnak, melynek csatamágusai töretlenül tartják is állásaikat az ork hordával szemben, míg egy nap meg nem szakad a kapcsolat az anyavilággal. A kapuk erődítményei

magukra maradnak, a csatamágusok zömét pedig lenyomják, mint a bélyeget – közéjük tartozik fiatal (és több tanulási zavar jelét is felmutató) varázslótanonc hősünk mestere is. Egyedül maradt karakterünk azonban nem gondolkozik sokáig (mivel IQ-szintje nem teszi azt lehetővé): fogja hát mestere felszerelését és néhány Serious Sam egysorost, majd nekiáll kedvenc hobbijának: felaprítani a kapukat elérni igyekvő ork hordákat…

Az idei évben számos kiváló indie cím jelent meg, és az is biztos, hogy az Orcs Must Die! ott van a 2011-es Top 5-ben.

CSAPDÁBA CSALT CSAPAT

A játékmenet magva meglepetést nem tartogat: adott minden szinten egy vagy több kapu, egy vagy több (igen gyorsan darabokra törő) bejárat, és az azo(ko)n berongyoló egy-két hadseregnyi ork, melyek zöme a kapu felé igyekszik, kisebb részük pedig szerény személyünkre vadászva próbálja megroppantani a védelem (azaz karakterünk) gerincét. A ránk törő sereg előmenetelünkkel arányosan egyre változatosabbá válik, így mindig felbukkan 1-2 új (és veszélyes) arc. Magától értetődően célunk, hogy megakadályozzuk a kapu fokozottabb igénybevételét, pályától függően ugyanis 20-30 átjutott ork a játék végét jelenti, de a respawnnal végződő halálunk is apasztja a limitet.

Védelmünk két fő pillérét karakterünk, illetve a beszerezhető csapdák képezik: csatamágusunkat hat közelharci/távolsági fegyverrel és varázslattal szerelhetjük fel, így tevékenyen részt vehetünk az aprításban, a hangsúly azonban a manából beszerezhető 17 csapdában és egységben, illetve azok okos kombinálásában rejlik. Itt pedig semmi nem szabott gátat a fejlesztők kreativitásának: van itt a hordát lassító szurok, az orkokat levegőbe küldő dobbantók, exoterm reakcióval porlasztó lávaparcella, falra és padlóra szerelhető szúró-vágó eszközök (íjlőrések, nyárs, stb.), illetve elf íjászok és böhöm páncélos lovagok is. A fegyverek és csapdák fokozatosan válnak elérhetővé, de sosem áll egyszerre rendelkezésünkre az összes: minden kör elején varázskönyvünkből kell kiválasztani pályától függően hat-nyolc darabot;érdemes hát a hepaj előtt alaposan bejárni a terepet és megmustrálni az ellenféllistát, hogy a legoptimálisabb összeállítással várjuk zöld barátainkat. A második fejezet kezdetével a fentieken túl két fejlesztési fa is megnyílik, melyekkel az adott pálya idejére némi extra mana fejében jelentősen feltápolhatjuk fegyvereinket vagy csapdáinkat. A kínálat változatos, mindenki a saját játékstílusának és taktikájának

ADATOK

KIADÓ
Robot Entertainment

FEJLESZTŐ
Robot Entertainment

MŰFAJ
TPS / tower defense

MULTI
nincs

INFO

Egy tehetséges csapatnak nem akadály a kis költségvetés sem: jó példája ennek az Orcs Must Die!. A csökkent árú csodát jegyző Robot Entertainment ugyanis javarészt volt Ensemble Studios arcokból toborozta össze az eredményes barikádépítéshez szükséges munkaerőt.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

ZSÍROS CÉLPONTOK!

A koboldok és az ogrék kiemelten kártékony ellenfelek, ha feltűnnek a rohamozó tömegben, feltétlenül velük végezz először! Előbbiek nagyon gyorsak, utóbbiak pedig bivalyerősek, és öt pontot vonnak le a limitből, ha elérik a Kaput.

ASSZONYI KEDÉLY!

A hagyományosan kebelcsoda varázslókolleginàink karakterünket és csapdáinkat egyaránt feltápolhatják – döntsük el viszont, hogy melyik a fontosabb, mert a lehetőség vagylagos, egyszerre csak egy fejlődési fából vásárolhatunk bónuszokat!

ÉRTÉKES KOBAKOK!

A teljesítményünket jelző koponyák nem pusztán statisztikai elemek: a csapdák permanens fejlesztéseit azokból finanszírozzuk, így érdemes minden pályán az „ötkoponyás" értékelésre hajtani! Ha nem jön össze, legalább van miért újra próbálkozni…

VÁSÁRLÓI GARANCIA

A csapdák vételi és eladási „ára" megegyezik, így ne féljünk két kör között átrendezni az orkoknak szánt meglepetéseinket, ha nem tartjuk elég hatékonynak a meglévő „kompozíciót" – megéri rászánni az időt, anyagilag biztos nem fázunk rá.

Néha nem elég a csapdákat lerakni, muszáj puszta kézzel beszállni a küzdelembe. Na nem mintha ez olyan nagy baj lenne…

A HÉT TORONY, AVAGY A STÍLUS JELES KÉPVISELŐI EGY CSOKORBAN

A STEAM SZINTE TOBZÓDIK AZ ÉLVEZETES TOWER DEFENSE ALKOTÁSOKBAN, A STÍLUS KEDVELŐINEK ÍGY ÉRDEMES KÖRÜLNÉZNIÜK A BOLTBAN, HA AZ ORCS MUST DIE! MELLETT MÁS HASONLÓ PORTÉKÁT IS KIPRÓBÁLNÁNAK. ALANT A ZSÁNER HÉT MÁSIK CÍMÉBŐL CSEMEGÉZÜNK.

SOL SURVIVOR Szintén RTS-es perspektíva, szintén science-fiction: újdonságot csak az alkalmanként elsüthető tüzérségi és műholdas csapások jelentenek.

DEFENSE GRID A program a hagyományos RTS-es vonalon próbál szerencsét: a madártávlatból szemlélhető bázisunkat egy rakás high-tech torony okos lerakásával védhetjük meg a támadóktól.

MONSTER MASH Harmadik versenyzőnk is madártávlati tower defense játék, a sci-fi helyett viszont a fantasy környezet játssza a főszerepet a meseszerű grafikával operáló programban.

DUNGEON DEFENDERS A TPS-nézetű játék voltaképp a tower defense és a kasztalapú online lövöldék keveréke: 4 eltérő képzettséggel eshetünk neki az ellenfeleknek, kiket lekaszabolva a megszerzett zsákmányból tápolhatjuk tovább magunkat.

SANCTUM Az Unreal Engine 3 motorral hajtott FPS sokak szerint az egyik legszebb tower defense játék – a képek alapján ebben lehet valami, mindenesetre az akciódús játékmenetet sem érheti panasz.

IRON GRIP: WARLORD Az Isotx játékára tökéletesen áll a jól ismert csokireklám szállóigéje („Ronda és finom!") – a jóindulattal is csak elavult grafikájúnak nevezhető FPS/RTS hibrid ugyanis egy pokoli adrenalindús steampunk háborús játékot takar.

PLANTS VS ZOMBIES A Bálint gazda szemébe is könnyeket csaló játékot bizonyára senkinek sem kell bemutatni – egyszerű, de a fokozatosan adagolt egységek miatt mégis megunhatatlan, maximálisan környezetbarát programot tisztelhetünk személyében.

megfelelően költekezhet: ha kedvünk tartja, halálosztóvá fejleszthetjük karakterünket, és csak a horda lassítására használjuk a csapdákat – a belsőépítészek viszont nyugodtan követhetik ennek ellenkezőjét.

OGRÉK ÉS ORKOK, AZ ÍJAKAT SZÓRJUK!

Az OMD! tehát nem találja fel a spanyolviaszt, egyszerűen csak okosan lopkod a különböző műfajokból – ez azonban abszolút nem válik hátrányára, mivel élesben a koncepció hihetetlenül jól működik. Nincs mese, ha adrenalindús tömeghentre vágysz, az Orcs Must Die! a te játékod. A csata kezdetével ugyanis valóban elszabadul a pokol: üvöltő orkok százai esnek nekünk, miközben csapdáink és fegyvereink brutális rendet vágnak közöttük: padlónyárs lyukasztja ki bőrüket, húspéppé zúzza őket a plafonról lecsapódó prés, vagy épp darabokra szakadnak a felrobbanó puskaporos hordók körül, miközben hősünk konstans röhögése mellett íjpuskánk egy géppisztoly tempójával küldi feléjük a nyilakat, a hangszóróból pedig üvölt a masszív gitárriffekkel tarkított fantasy-csatazene. Az akár 4-5 perces intenzív rohamokat aztán hosszabb-rövidebb szünetek törik meg – némi levegőhöz jutunk, a halottak után járó manából bevásárolunk, majd minden kezdődik elölről, csak épp hatványozottan több ellenféllel és akcióval.

Az Orcs Must Die!-ban mindenki szabadon kiélheti a szadista hajlamait!

Egyszerű, de nagyszerű hullámvasút ez, melybe nem igazán tudok belekötni, bár itt-ott azért mégis kilóg a lóláb. Ott van először is a technikai háttér, mely indie címhez képest OK, de 2011 végén azért mégis kicsit szerény: pár animáció elég darabos, a ragdoll-fizika néha kissé megmosolyogtató, de összességében azért szolid vizuális szintet tudhat maga mellett a csatamágus. Nagyobb probléma a tutorial teljes hiánya: bár akad 1-2 kép, ami röviden összegzi, mi mire való és mire kell ügyelni a pályákon, könnyen előfordulhat, hogy sokaknak ez nem lesz elegendő, és kaotikusnak találják az első pár kört (annak ellenére, hogy a nehézségi szint megfelelő tempóban emelkedik). A legnagyobb szívfájdalmam azonban a multi teljes hiánya: az OMD! egy megfelelő korlátozásokkal szerelt (pl. játékosonként kevesebb manát adó) co-op mód mellett hatalmas partijáték és kötelező LAN-parti kellék lehetne – ennek hiányában viszont sokat veszít szavatosságából, ezt pedig sem az online toplista, sem a normál War Mage mód teljesítésével kioldható szadista Nightmare szint nem képes teljesen orvosolni.

DARABOLOK, ÍJAZOK, HULLANAK A VÉGTAGOK!

A multi hiánya okán így különösen szavatosnak nem mondanám az Orcs Must Die!-t, más gyengéje azonban a játéknak nem nagyon akad: a 24 pálya kellemesen hosszú szórakozást biztosít, a fokozatosan kioldódó eszközök, fegyverek és ellenfelek sikeresen kiktatják a monotonitást, a csata rettentő élvezetes, a 11 eurós ár pedig roppant barátságos. Remekül összerakott, humorral és vérrel gazdagon átitatott indie gyöngyszemet kaptunk a Robot Entertainmenttől, melyet mindenkinek csak ajánlani tudok!

GRAFIKA»	»75%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

www.pcguru.hu

»Rendkívül addiktív és rettenetesen szórakoztató tower defense játék, kellemesen alacsony áron. 8 óra játék után csak egyetérteni tudok a fejlesztőkkel: az orkoknak meg kell halniuk!

»JOHNBART

PRO Hosszú kampány, változatos és finoman adagolt csapdák, roppant szórakoztató csaták.

KONTRA Kissé elmaradott grafika és fizika, de sokkal fájóbb a co-op multi hiánya…

GÉPIGÉNY» kétmagos 2 GHz CPU, 2 GB RAM, GeForce 6800 vagy ATi X1950 VGA, 5 GB HDD

»85%«

TÁVOLUGRÁS!

A dobbantócsapdák ereje a megfelelő pozícióban és irányban rejlik. Ellenfeleinket a falhoz vágva, vagy a levegőbe küldve a sebzés elhanyagolható – egész más viszont a helyzet, ha savmedencébe, vagy lávafolyamba lökjük őket velük!

RÉS A PAJZSON!

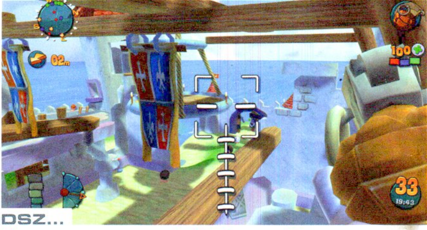
Figyeljünk az egyes csapdák hatótávját jelző piros területekre, és annak megfelelően rakjuk le építményeinket! Nincs annál idegesítőbb, ha a fali lőrések nyilai épp nem érik a hordát, vagy ha a plafon magasabban van, mint a préscsapda fesztávja.

KÖRNYEZETTAN!

Néhány pálya a szinthez tartozó, egyszer használatos csapdákkal (például a szegecselt farönk) és ütegekkel is fel van szerelve. Legyünk türelmesek és tartogassuk őket a népesebb hordákra – hatalmas pusztítást végezhetnek a támadók soraiban.

A KAPU EREJE!

Bár főhősünk agyatlan, nekünk nem kell rá hasonlítanunk: ha jelentősen lesérültünk, inkább ne rambózzunk, hanem vonuljunk vissza a Kapuhoz pár pillanatra – a járat ugyanis felgyógyít minket, így elkerülhetjük a pontvesztéssel járó halált.



MÁR MEGINT KUKACOSKODSZ...

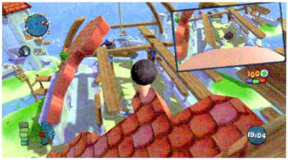
Worms Ultimate Mayhem

[ÍRTA CHOCHO] **A Worms sorozat időről időre meglep minket egy új résszel, ám bárki bármit mond, ez a játék 2D-ben működik jól. Jól példázza ezt az Ultimate Mayhem is.**

Persze szó sincs róla, hogy a kukacok legújabb térbeli akciója rossz lenne, sőt, a maga módján egy roppant szórakoztató játékról beszélünk. A gond inkább a formula felesleges megerőszakolásával van. Már a Worms 3D sem volt az igazi, hiába is akarta az évek óta kukacokat zabáló Team 17 ráerőltetni a modern technikát a szériára. A Worms egyszerűen 2D-re született, így el kéne már fogadni, hogy a Mayhem-féle ügyeskedés soha nem fog olyan eredményt szülni, amivel maradéktalanul elégedettek lehetnénk. Még akkor sem, ha maga a játék nem rossz, de ne feledjük, egy 100%-os skálán mérve az „egy pár órát el voltam vele" szint messze nem olyan eredményes, mint ahogy azt a fejlesztők remélték.

KOPASZ KUKAC

A Worms Ultimate Mayhem tulajdonképpen a Worms 4: Mayhem és a már emlegetett Worms 3D összemosásának eredménye. A Team 17 minden bizonnyal úgy gondolta, hogy ha a két stílus külön-külön nem vált be, majd együtt biztos erősebb lesz a recept – gondolom, mondanom sem kell, hogy ennél nagyobbat akarva sem tévedhettek volna a srácok. A történetet például hagyták parlagon, és inkább összeillesztették a két korábbi rész kampányát, hogy kiadják mint HD változatot. Na, nem mintha bárki is a sztori miatt akarna wormsözni, de akkor is, valahol ez pofátlanság, és ahhoz képest, hogy csak egy felmelegítésről van szó, az Ultimate Mayhem még kifejezetten drága is. Ha pedig már az egyjátékos módnál tartunk, kicsit mélyedjünk is el ebben. Hatféle játékmód van a szólóban, s ezek első ránézésre ugyan eltérnek egymástól, de valójában ugyanazt a játékmenetet nyújtják, minimális változtatásokkal. Nincs bennük semmi egyediség vagy frissesség, csak a már ezer éve ismert csont, amin nincs több hús, amit lerághatnánk: adva van pár csapat kukac, akik egymást igyekeznek kicsinálni a körökre osztott játékmenetben. Itt pedig édes mindegy, hogy valamilyen küldetés miatt ölik-e egymást a kukacok, vagy csak azért, mert rátenyereltünk a Quick Match gombra. Tovább rontja a helyzetet, hogy a 2D-s részekben oly ügyes mesterséges intelligencia egyszerűen képtelen kezelni a 3D-s terepet. Vagy túl jól lő, vagy azt sem tudja, mit csinál, ez pedig kiszámíthatatlan nehézséget szül.



ADATOK

KIADÓ
TEAM 17

FEJLESZTŐ
TEAM 17

MŰFAJ
stratégia

MULTI
van

INFO

A Worms Ultimate Mayhem a legújabb Worms rész, ami ezúttal 3D-ben tetszeleg. A Steamen lehet megvásárolni 12,99 euró fejében. Az Xbox Live rendszerben 1200 MS pontot kell kipengetni érte, míg a PSN-en 15 dollárba kerül a játék.

ADD A KUKACOD!

Az egyjátékos mód tehát kilőve, marad a multi, ami a Worms igazi erőssége. Hazudnánk, ha azt mondanánk, hogy itt nem működik a játék, mert de, sőt, simán el lehet vele szórakozni pár kósza percet. Ezt azonban az előző epizódokról is el lehetett mondani, mi több, ott nem téptük a hajunkat a rossz irányítás és kamerakezelés miatt. A Team 17 sajnos még mindig a 90-es évek első felében él: ugyan tudnak 3D-ben programozni, de a felhasználóbarát irányítási metódusokról fogalmuk sincsen. Egérrel még elmegy a dolog, és bele lehet szokni egy idő után, de akkor is 2011-et írunk, és ez manapság már egyáltalán nem megbocsátható. Arról nem is beszélve, hogy a játék kifejezetten csúnya. Mivel az Ultimate Mayhem a HD-ba portolás divatjának egyik újabb szörnyszülötte, a látvány úgy-ahogy elmegy, de míg konzolon értelmes dolog kiadni egy játékot magasabb felbontásban, addig PC-n nem, hisz a régi változatokban is akármikor állítgathattuk a felbontást.

S hogy akkor mégis miért írtam a teszt elején, hogy „nem rossz játék" a Worms Ultimate Mayhem? Nos, akár hiszitek, akár nem, a Worms hangulat még ezt a már évekkel ezelőtt elavultnak ható produkciót is elcipeli a hátán. Nehéz szavakba önteni az érzést, amikor egy barátunk arcára fagy a korábban még önelégültségtől és káröröm-től izzó, hisztérikus mosoly, amiért egyetlen kukaccal és annak utolsó bazooka töltetével elintézzük az ő összes katonáját, csak azért, mert elbízta magát és rossz helyre pozícionálta a csapatot. Bizony, a stratégia még mindig kulcs a Wormsben, ezen a vacak irányítás és a sok 3D-s objektum sem változtat semmit. Ráadásul visszaköszön a sorozat testreszabhatósága, ami ugyan szintén száz éves ötlet, de ahogy a kezdet kezdetén, úgy most is le tud kötni. Végezetül tehát annyit mondhatunk, hogy bár a Worms Ultimate Mayhem csupán egy újabb rókabőr, mégis ajánlható azoknak a játékosoknak, akik hozzám hasonlóan rajonganak a sorozatért. Ha már unod az eddigi részeket, egy próbát megérhet, viszont ha nem, jobban jársz a tavalyi Armageddonnal.

Egy jó tanács a Team 17-nek: ami egyszer nem jött be, az nagy valószínűséggel HD-ben sem fog hatalmas sikert aratni.

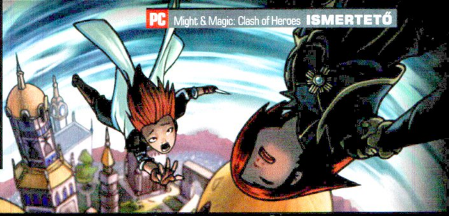
Hiába van két játék egyben, így sem érik el egy normális Worms színvonalát

GRAFIKA»	**»40%**
HANG ÉS ZENE»	**»60%**
JÁTÉKÉLMÉNY»	**»60%**

PRO	KONTRA
Ideig-óráig elszórakoztat, és még mindig megvan benne az eredeti hangulata.	Az irányítás nagyon béna, a grafika ocsmány és nulla újdonság található a programban.

GÉPIGÉNY» P4 3,0 GHz CPU; 2 GB RAM; 512 MB VGA; 1,8 GB HDD

»60%«



NAGY KOPONYÁK HA TALÁLKOZNAK...

Might & Magic Clash of Heroes

[IRTA TIKA] **Hogy kerül a csizma az asztalra, avagy a Might&Magic és a puzzle esete következik Tóth Marival, és japános szerepjáték elemekkel. Tóth Mari csak szeretetre vágyott (ja, a kis milliomos), és a Nintendo DS zászlóshajója, ez a pici szösszenet szintén, ám a végén aljasul behálóz...**

Ha egy játéknál a Nintendo DS a „donor", akkor nem a vizuális orgazmus szedi az áldozatait, és ha történetesen egy szerepjátékról beszélünk, amely nem mellesleg körökre osztott és puzzle kombinációjú harcrendszerrel kecsegtet, nos, akkor máris elértük a hüvelygombás reklám közönségriasztó mélységeit. Pedig a Capybara (azaz Vízidisznó, de tényleg az) stúdió remek kis játékot ütött össze: a Clash of Heroes tulajdonképpen a Heroes of Might & Magic, csak „kicsiben". Öt hős, Godric, Nadia, Fiona, Aidan és Anwen küzd a sötét démoni erőkkel a színes, kézzel rajzolt díszletek és szereplők között, egy olyan történetben, amely 40 évvel a Heroes V előtt játszódik. Az időskálát egyébként azon is lemérhetjük, hogy Anwen és Godric, a Heroes V kampányhősei itt még szinte gyerekek. A játékot persze nem (csak) a sztori adja el, hanem ugyanaz az őrület, ami a Puzzle Questben is pályáról pályára hajtja az embert – a piszkosul addiktív játékmenet.

A SAV ÉS A BORS

Meglepő módon a kalandozás rész is nagyot üt, a szellemé vált Fiona, vagy a démonok közé keveredő Aidan rengeteg vicces szituációba keveredik, miközben a szerepjáték keret arra is lehetőséget ad, hogy a hősök kelléktárát – varázstárgyak, combosabb egységek – összegyűjtsük. A seregépítés nincs túlbonyolítva, az alapot a core unitok adják, amely minden fajnál 3 különféle típust jelent, és ingyen van, tehát soha nem fogy el. A 3 slotba elvileg mindegyik fajtából tehetünk egyet-egyet, de ez sem kötelező, lehet akár csupa íjászból, vagy zombiból álló hadunk, a lényeg, hogy a három különböző színű slot ki legyen töltve. Az ütközeteket eldöntő tápósabb lényekből – Elite és Champion osztály, mint például Nekromantáknál a Bone Dragon vagy az embereknél a Griffin – csak 2 helyet tölthetünk fel, ráadásul ezeket már fel kell kutatni, megvenni, aztán óvni a harc közben, mert a piszkok hajlamosak felfordulni, ha nem figyel az ember.

A harcmező tulajdonképpen két 8*6-os játékmező egymással szemben – persze ennél azért látványosabb, és a játékmezők lezárásánál egy-egy vonal jelzi a célterületet, amit ha átszakítunk egy támadó alakzattal, akkor az ellenfél (szembenálló hős) HP-jából sebzés vonódik le. Ha a HP bármelyik oldalon a 0-hoz ér, a küzdelemnek vége. Rettentő gusztustalanul hangzik, de a csata elején egyszerűen kiömleszti a gép mindkét sereget a megfelelő térfélre, méghozzá a slotoknak megfelelő 3 alapszínben, és ebből indulunk el. A lehetőségek a következők: 1.) bármelyik oszlop utolsó elemét átrakhatod egy másik oszlop végére, 2.) bármelyik egységet törölheted, 3.) friss erőket kérhetsz be az elhullottak helyére, 4.) aktiválhatod a hősöd speciális támadását. Amennyiben függőlegesen létrehozol egy azonos színből álló hármas csoportot, akkor abból támadó alakzat lesz, és a sor elejére ugrik, ha ugyanezt megcsinálod vízszintesen, akkor pedig védőfal, amely szintén automatikusan a csapatok elé tolódik. A trükk a következő: ha egy lépésben több vízszintes és függőleges formációt hozol létre extra pontokat kapsz, további lépéslehetőségeket. Egyébként minden támadóalakzat az egység kártyáján feltüntetett sebzéssel és késleltetéssel (2-6 kör) fog támadni, keresztül az ellenfél falán és katonáin, vagy ha az adott oszlop épp üres, akkor egyből a HP vonalat célozva. További kombinációk létrehozásával javíthatunk az átütőerőn, például az egymás mögött létrehozott azonos színűek fuzionálnak (extra sebzés), míg a különálló, de színben egyező formációk láncot alkothatnak, ami megint csak nagyobbat szól, mint az alaptámadás. Leírva mindez horrorisztikus, de a játékban öt perc múlva magától értetődő lesz, és mire kettőt pislantasz, kihajnalodik – én legalábbis így jártam. Amire megunnád az egyik fajt, jön a következő, vagy a játékmenetbe érkezik egy érdekes csavar, például egy baráti egység rejtőzik az ellenfél sorai között, akit nem szabad eltalálni, esetleg nem a HP vonalat, hanem egy portált, vagy egy mozgó célpontot támadunk, és úgy érzed még egy pályát muszáj megcsinálni. Aztán meg még egyet...

KICSI RPG, KICSI MIGHT & MAGIC, NAGY JÁTÉK...

A multis meccseknél (hotseat, 1vs1, 2vs2) jön elő a játék igazi esszenciája, a csapatösszeállítás, a megfelelő hős kiválasztása eltérő stratégiákat eredményez, bejátszik némi szerencse is (a leosztás véletlenszerű ugye), de a csatákat végül a taktika és a logika dönti el, ugyanis a jó időzítés a kulcsa az egésznek. A Clash of Heroes, ha nem is megunhatatlan, de a puzzle kategória remek darabja. Jó vétel...

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Capybara Games

MŰFAJ
TBS, RPG, Puzzle

MULTI
4 fő

INFO

A mobilplatformra fejlesztő kanadai stúdió 2009-ben jött ki a játékkal Nintendo DS-re, majd idén tavasszal az XBOX Live Arcade-en és a PS Network-on is megjelentek az M&M puzzle-katonái. A PC-s konverzió a budget kategóriában indul 2700-3000 Ft-os árcédulával.

GRAFIKA»	»70%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»95%

PRO
Az agyat edzésben tartó addiktív játékmenetről nehéz „leszakadni", kellemes a környezet, és koherens a történet.

KONTRA
A végén a párbeszédpaneleket már kezdtem unni, és a csataképernyő is elbírna egy erősebb grafikai megoldást.

GÉPIGÉNY» PIV 3GHz, 1GB RAM, SM 3.0 VGA 256MB VRAM, 1,6GB HDD

»85%«

EGY ÚJ SZÖVETSÉG

The Lord of the Rings: War in the North

[ÍRTA MIDNITE] **Szauron szeme és keze bárhová elér, még a messzi Északra is. Hogy nem rombolta porig ezt a vidéket is, az csupán azon maroknyi bátor hős érdeme, akik egyedül állták a mágus útját. Róluk szól ez a történet.**

A Gyűrűk Ura tündérmese – olvashatjuk a magyar kiadás hátsó borítóján. Mégpedig olyan, hős lovagokkal és fantázialényekkel teli grandiózus mese, ahol tőből vagdossuk le bűzlő orkok lábait, aztán vértől tocsogó baltánkat simogatva osztjuk el az ezért kapott XP pontjainkat. A War in the North egy ritka faj, a kooperatív akció-RPG zsáner tagja, és pont, mint a Gyűrű Szövetsége alcímű Tolkien regény, ez sem kezdődik túl bíztatóan. Vészterhes időket élünk, Szauron legerősebb csatlósa, Agandaur sereget gyűjt az északi vidéken. Miközben Frodó a gyűrűt simogatja a tenyerében, Aragorn pedig két fürdés nélkül eltöltött hónap után leül a Pajkos Póni fogadó sarokasztalához, mi betöltjük az első pályát, és indul a párhuzamos történetünk. Sokszor keresztezzük majd a Gyűrű Szövetségének eseményeit és karaktereit, de Észak védelméről a nagykönyvből kihagyott hősökként, egyedül kell gondoskodnunk.

VÖRÖS NAP VIRRADT

Tündérmese létére a Gyűrűk Ura szörnyparkja jóval többre hivatott annál a gyerekbarát erőszaknál, amit az évtizedek alatt megjelent, közel 20 videojátékban kapott. Nyilazgatás és stratégia helyett simán el tudok képzelni egy Mortal Kombat Mordor Editiont, ahol a törp fél kézzel kitépi az ork gerincét, aztán 10 pontos kosarat dob a levágott fejjel a vulkánba. Nos, az akció a War in the North-ban ilyesféle szintet üt meg, díjazva a minél kegyetlenebb, csonkolós hentelést. A röpködő testrészek, a gallonszámra fröcsögő vér, a földön agonizáló ellenfelek széttrancsírozása tetemes tapasztalatot jelent a karakterünk számára. A játékélmény lényege mégis a Szövetség (na nem a gyűrűé, az a kanyarban sincs, Gandalf kb. három óra játékidő után említi először a gyűrűs-hobbitos banzájt), az összetartó csapatmunka, egymás gyengeségeinek kiküszöbölése és az erősségek összekovácsolása. Vagyis a co-op.

Ha szereted a Gyűrűk Urát és nem riaszt meg, ha egy akciójáték lineáris, akkor ez a program bizony neked készült!

ADATOK

KIADÓ
Warner Bros. Interactive Entertainment

FEJLESZTŐ
Snowblind

MŰFAJ
külső nézetes akciójáték

MULTI
3 fős co-op

INFO

A program 2011. november 11-től lesz kapható a hazai üzletekben, méghozzá 9990 forintos áron. Digitális verzióban a Steamről szerezhető be a játék, nagyjából 50 euróért (kb. 15.000 Ft).

A biztató alapkoncepció ellenére a játék enyhén elrettentő módon kezdődik. Még csak nem is azzal van a baj, hogy a program laza fél órát szán a háttérsztori felállítására, ráadásul beszélgetések formájában, hisz képben kell lennünk azzal kapcsolatban, hogy miért vándorol együtt hat lábon járó axiómaként a törpe, a tünde és az ember édeshármasa. Nyitásként elmegyünk Aragorn nézőbe, hogy már a kezdet-kezdetén biztos legyen: itt bizony nem lembasz kenyérrel gurigáznak, valóban nagy horderejű események és Középfölde celebjei várnak ránk. Az igazán riasztó rész Bree öt méteres főutcájának képében támad az emberre, ahol a három NPC pont olyan sorrendben áll, ahogy a mellékküldetések érdekében beszélnünk kell velük (és vigyorogva kint dekkolnak a szakadó esőben – hiába, kemény népek ezek). Mindezt csak tetézi az első megoldandó küldetésünk, amit két életképtelen helyitől kapunk, akik gyerekkoruk óta szerelmesek egymásba, csak idáig még nem

Habár egyedül is játszható, a War in the North főleg két baráttal karöltve nyújt lehengerlő élményt.

A bossfightokra érdemes rendesen rákészülni, ugyanis egy-egy nagyobb teremtés legyűrése bizony igen izzasztó, hosszú perceken át tartó folyamat

Ha Belaram feltűnik a színen, az annyit jelent, hogy nagy baj már nem történhet a kis csapatunkkal

mertek szólni egymásnak. Szerencsére innen csak felfelé vezethet a poros vándorút.

AZ ITT LÉVŐK FELÉT SE ISMEREM

A Szövetség tagjai: Farin, az erebori törpe (tank), Andriel, az elf/tünde mágus (healer) és Eradan, a dúnedain ranger (DPS) – köztük a nagyobb fejezetek között váltogathatunk kedvünkre. A hármas egység megtörhetetlen, akár valódi emberekkel, akár autópilótán futó társakkal indulsz harcba. Már az elejétől adott a multi lehetősége, létrehozhatsz hostként is egy játékot, de bármikor csatlakozhatsz akár a más szinten állók nyitott kalandjaihoz is. Mindenkinek megvan a feladata a csapatban, egymás védelme és gyógyítása pedig a bajtársiasság kényelmét adja. Ha az élő kooperációt választod, a kommunikáció elengedhetetlen a sikerhez (magyarul: mikrofon szükséges), ám még a kontaktus létrejöttét követően is igen bajos a random idegenekkel összedolgozni. Hogy Bilbót idézzem: „Az itt lévők felét se ismerem fele olyan jól, mint szeretném, és a felerészüket se szeretem feleannyira, mint kellene."

Nézzük az akció velejét: a harcrendszer kellemes. Mindhárom fajnak van egy erős, de lassú, és egy gyors, de kevesebbet sebző támadása, illetve távolsági- és közelharc fegyverneme. A mágikus képességek, passzív bónuszok és fejlesztések szerepkör szerint eltérnek, de az életerőt és energiát mindenki egyformán használja. Mivel ötletesen használható kombókkal és végtag-röptető kivégző csapásokkal harcolunk, a hentelés nem válik unalmassá még az ezredik hegyi troll után sem. Bár a küldetések lineárisak, a csata heve annyira magába bolondít, hogy nem is vágysz többre néhány átvezető videónál és beszélgetésnél a hobbit aktuálpolitikájáról, meg Agandaur gyilkolászásairól. Az inventory rendszer négyzetrácsos, akárcsak az RPG-kben, egy kocka egy tárgynak felel meg, az osztályunkhoz nem passzoló felszerelések pedig pirossal vannak áthúzva. A fegyvereket és egyéb cuccokat tuningolni is lehet, legalábbis akkor, ha van rajtuk foglalat, a fejlesztéshez szükséges elf ékköveket pedig a pályákat átkutatva szerezhetjük be.

Ha harcról van szó, a mesterséges intelligencia teszi a dolgát, pár tipikus hibától eltekintve ügyesen választ célpontot és támogatja a játékos karakterét is. Mindenképpen megbocsátható, ha Eradant hátbavágja egy panelháznyi szikla, mert a másik irányba nézett, vagy ha Andrielt csócsálja egy troll perceken át, mikor elfelejt elszaladni, hiszen cserébe még a legdurvább kóóriás lába alá is berohannak feléleszteni a csapattagokat. A végső halállal járó újratöltés így csak ritkán, és csak nagyon nehezen jön el, lévén egy percig még van mód a sérültek felélesztésére, persze ha még maradt életben bárki, aki oda is ér a magát négykézláb vonszoló haldoklóhoz. A sérült felszerelésünket csak a falvakban tudjuk javíttatni, ellenben néha találhatunk a semmi közepén egy kéken világító sziklát, aminek rögvest el is adhatjuk felesleges zsákmányunkat. A sztoritól való elcsavargásra csupán a challenge mapek képében van lehetőség, itt hullámokban érkező élőhalottak, lidércek, és a helyszínhez illő más rémek támadását kell visszaverni, mondjuk Osgiliath romjain, vagy Lothlórien erdejében. Két pályarész közt gyülekezési pont is van, itt kell bevárni a Szövetség többi tagját, hogy át tudjatok kelni egy új területre, vagy megvitassátok, ki miért nem érdemli meg a zsákmány rá eső részét.

HÁROM HŐS – EGY KÜLDETÉS

Akárcsak a legendás regényben, a játékban is egy meglepő szövetség áll össze a sötét erőkkel szemben, és a játék során (két nagyobb fejezet között) mi kedvünkre váltogathatunk a három különböző karakter között. Összeállításunkban azt vesszük sorra, hogy miben térnek el egymástól a hőseink.

ANDRIEL, A LOREMASTER

A csapat healere, aki képes craftolni az úton összeszedett gyógynövényekből. Fő skillje a Sanctuary, ami gyógyító buborékot varázsol harc közben, a Word of Command képesség fája offenzív képességeket rejt, az Empower Staff alatti skillek pedig a távolsági harcra alkalmas varázsbotját pörgetik fel. Nála főleg a gyógyításra érdemes ráerősíteni, hisz a többiek úgyis tolják a sebzést.

ERADAN, A RANGER

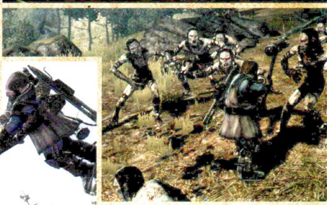
Íjász és közelharcos, az elrejtett nyomok és titkos helyek felfedezője, az emberek képviselője. Főleg az igen hasznos Evasion képességével tudunk operálni, ami elrejt az ellenfél látóteréből, így letaglózó orvtámadásokra lesz esélye. A Ranger Strike alatt felsorolt skillekkel a melee, a Heavy Shotnál levőkkel pedig az íjász képességek fejlesztését érjük el, ha oda osztjuk pontjainkat.

FARIN, A BAJNOK

Közelharcban és állóképesség tekintetében ő az ász, de észreveszi a sziklából bányászható aranyat is. A képesség fája elég hektikus, de főleg a melee damage és crowd control erősítésére alkalmas skillekbe érdemes rakni pontjainkat. Három fő képessége a War-cry, a Sweeping attack és a Crushing blow, amiket főleg tankolásra optimalizálva, sebzés és állóképesség növelésére használhatunk.

EZ A HARC LESZ A VÉGSŐ...?

A szintezés viszonylag egyszerű: összegyűjtött pontjainkat négy tulajdonság közt osztjuk el, ám a képességeinkkel egyenes arányban erősödő harcok mégis eposzi erővel izzasztanak meg. Mitől lesz a vagdalkozás epikus, miért érezzük Gilgames történetét és Helm Szurdok csatáját egyaránt felemelően óriásinak? Kell hozzá a bukás állandóan ott lebegő, valóságos fenyegetése, az érzés, hogy hatalmas és értékes célért harcolunk, és persze a fárasztó küzdelem – nem szabad olcsón adni a valóban legendákba való győzelmeket. A játék nem könnyít meg semmit, a harc néha nyomasztóan hosszú, komoly kitartást követel, a bossok pedig egyenesen egész estés bulit jelentenek a monitor előtt. Az atmoszféra átélésben persze Középfölde bámulatos tájai is segítenek, akárcsak a libabőröztető rémek, amik tömött sorokban rontanak a Szövetségre, hogy számban és külsőben is félelmetes kihívásokkal kovácsolják igazi csapattá hőseinket.



Annyi ork van már a mostani PC Guruban, hogy lassan komolyan el kell kezdenünk aggódni!

TÜNDE SZEMED MIT LÁT?

A grafikáról nazgűli rövidséggel elmondható, hogy gyönyörűek a tájak és hangulatosak a pályák, csak a karakterek arcai hasonlítanak egy tömb gyurmára, amiből életlen vajazókéssel faragták ki vonásaikat. Élettelen és mű, a filmbeli színészekre nem emlékeztető arcberendezéseket látunk minden humanoidnál. Egyedül a Ködhegység sasmadarairól mondható el, hogy maradéktalanul pofás élőlények. Ami viszont lelkesítő, hogy az épp viselt felszerelés tényleg megjelenik a karakteren, ráadásul a táborhelyeken elszórt tükröknél a fej is testre szabható, tehát kedvünkre csinosíthatjuk az északért harcoló képmásunkat. És a külsővel elérkeztünk az egyetlen valóban általunk választható tényezőhöz: mert sajnos RPG elem épp csak annyi van, mint napozóágy Mória bányáiban. A képernyő jobb oldalán levő fő dialógus opciók korlátozódnak a morcos, vagy készséges hangnem kiválasztására, de tulajdonképpen mindig ugyanazt mondjuk velük: „vállalom a küldetést". Bal oldalt ugyan néha felbukkan egy-egy opcionális kérdés is, amit feltéve az épp folyó sztori hátteréről tudunk meg érdekességeket, de az interakció ki is merül ennyiben. Egyediséget az kölcsönöz a játéknak, hogy a három szövetségi tag kap pár saját küldetést, illetve az egyes karakterek más-más rejtett izgalmakat vesznek észre (Farin az aranyat rejtő sziklát, Andriel gyógynövényeket, Eradan átjárókat), így érdemes köztük váltogatni. Mindez még jóindulattal se nevezhető komoly, szerepjátékos élménynek, de úgy tűnik, hogy Középfölde védelme során be kell érnünk ennyivel.

Tolkien könyveire jellemző, hogy a szerző telerakta őket hosszú, családfa kutatási eredményekbe oltott, telefonkönyv-vastagságú részekkel. Aragorn, aki Arathorn fia, aki ama Aragon fia volt, aki Valandil leszármazottja, akinek Isildur az apja, satöbbi... Ha ezeket anno nem magoltad be, akkor fogalmad sem lesz, hogy ki kicsoda. Például, hogy Elladan és Elrohír ikrek, ráadásul Elrond fiai, Rivendellből jöttek, ami sindarin nyelven Imladris. Ez a legendákba merülés Gyűrűk Ura fanatikusként igen szerethető, de aki a Középfölde kvízben csak a „különböztesd meg a hobbitot az orktól" szintig tudna sikerrel eljutni, azt sokkolóan érintheti a megjegyezhetetlen nevek áradata. A látványvilágban ugyan felismerhetjük a mozifilmek döbbenetesen szép tájait, viszont a hangok és a zenék nem ütik meg ugyanezt a szintet, s az aláfestéssel szűkmarkúan bánó dallamok olyan hiányérzetet hagynak, mintha a drágaszágosz gyűrűnket rabolnák el tőlünk. Pedig egy szívbemarkoló tünde slágerekkel teli soundtrack talán még a nyílegyenes pályák és az indokolatlanul hosszú csaták kiábrándító hatását is semmissé tenné...

BELARAM, A SZUPERSAS

A Ködhegységi sasok képviselője Belaram, csendestársként csatlakozik a Szövetséghez. A négy méteres barna madarat némi cool-down idővel rendelkező képességként bárki hívhatja nyílt téren, hogy belecsapjon karmaival a szörnyhordák közepébe. Őt kirívóan érdekes harci újításként emlegetik. Bár néha valóban jól jön, hogy egy jól táplált galamb megborítja kicsit az ellenfél sorait, a fő érdeme mégis inkább a gyengébb falak átszakításának képessége.

TIÉD A KARDOM

Habár a War in the North nem lett egy instant klasszikus, azért még bőven a szórakoztató kategória, kifejezetten co-op módban, ahol két barátunkkal egyetemben apríthatjuk Szauron csatlósait. A gondolat, hogy Frodó és Samu velünk párhuzamosan talpal Mordor felé, illetve a három karakter szövetsége, egy nyitott és élettel teli világ szentimentális érzetét kelti ott is, ahol a játék amúgy elmarad a várakozásoktól. A harc azonban epikus, oly mértékig, hogy még a bárdok is sírva énekelnék meg Lórien naplementéjébe bámulva. A Gyűrűk Ura világ legújabb digitális inkarnációja tehát remek szórakozás, és aki ezek után sem rohan csatlakozni a Szövetséghez, az bolondabb, mint Gollam, a legrosszabb napján.

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»65%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

www.pcguru.hu/1895

»Lineáris, de mégis élvezetes akciójáték, ahol a Középföldén dúló háború egy új fejezetébe nyerünk bepillantást, ha akarjuk, akár két barátunk társaságában.

»MIDNITE

PRO
Egy remek fejezet az öldöklős, történettel mégis rendelkező játékok vékony legendáriumában.

KONTRA
A kreativitást kedvelő szerepjátékosok számára óriási csalódás lesz a lineáris játékélmény

GÉPIGÉNY» Intel Core2 Duo 2.4GHz/AMD 64 X2 4400, GeForce 8600/Radeon HD 2600, 2 GB RAM, 10 GB HDD

»80%«

Fallout: New Vegas
Lonesome Road

ADATOK
KIADÓ **Bethesda Softworks**
FEJLESZTŐ **Obsidian**
MŰFAJ **RPG**
MULTI **nincs**

INFO
A The Lonesome Road DLC PC-re és konzolokra is szeptember 20-án jelent meg Amerikában és egyes európai országokban, nálunk viszont még csak Xbox 360-on és PS3-on érhető el. Előbbi gépen 800 MS pontba, utóbbin 10 dollárba kerül.

[IRTA CHOCHO] **A New Vegas kiábrándító befejezését az Obsidian egy DLC-vel igyekszik helyrehozni, ám hiába minden ígéret, ha az eredmény csak egy újabb csalódás. A Lonesome Road önmagában nem lenne rossz pakk, de sokat akar a szarka, és nem bírja a sugárzást.**

Az Obsidian magasra tette a lécet az Old World Blues-zal, így kíváncsian vártuk, mit kezdenek a srácok az alapjáték összecsapott befejezésével. A Lonesome Road ígérete szerint feltehetünk pár kérdést a rejtélyes Ulyssesnek, aki nem más, mint a valódi Courier Six. Mindezt persze csak akkor, ha kiálljuk Ulysses próbáját, és élve kijutunk a Divide-nak keresztelt kanyon mélyéről. Bár a New Vegas puritán lezárása miatt akár a világ végére is szívesen elmennénk pár morzsányi információért, a DLC végigjátszása után egyértelművé válik, hogy a Lonesome Road inkább csak az extrém kihívást kereső játékosoknak érheti meg. Ulysses karaktere unalmas és semmitmondó, a befejezés pedig több kérdést vet fel, mint amennyit megválaszol, így nem marad más, mint a nagyjából két óra hosszú magányos menetelés a veszélyes sivatagban. A játék még a küldetés elején figyelmeztet bennünket, hogy társakat nem vihetünk, illetve 25-ös szint alatt jobb, ha nem is próbálkozunk. Ehhez hozzátennénk, hogy az a 25 bőven lehet 30-40 is, és az sem árt, ha a misszió felvétele előtt alaposan bevásároltok lőszerből, mert az új ellenfelek és a feltápolt régiek alaposan megizzaszthatják a legelvetemültebb Fallout rajongókat is. A Divide mélyén változatos helyszínek várnak: ellátogatunk pár lerobbant silóba, kilövünk egy rakétát, és egy földrengés sújtotta városrészt is bejárunk. A játékmenetet érintő tartalom tehát rendben van, mindössze azt sajnálhatjuk, hogy a történet nem haladt előre a várt mértékben. Éppen ezért a sztori iránt érdeklődőknek annyira nem ajánljuk a pakkot, jobban járnak, ha inkább utána olvasnak valahol, vagy megnéznek egy végigjátszást. Akik viszont unják, hogy nincs mutáns a vidéken, aki méltó ellenfél lehetne, nyugodtan ruházzanak be a Lonesome Roadba, nem fogják megbánni a vásárlást.

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»60%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»70%

PRO: Ha már feltápoltad magad maximumra és nincsenek igaz ellenfeleid, most akadhat pár

KONTRA: A történet egy nagy nulla, szinte semmit nem tesz hozzá az alapjátékhoz...

»70%«

Dragon Age II
Mark of the Assassin

[IRTA CHOCHO] **Manapság nincs játék asszaszinok nélkül, így a Dragon Age 2 is megkapta a maga lopakodós-csendesen gyilkolós DLC-jét. Az összkép azonban igencsak kilóg a miliőből, pedig a lehetőség adott volt az igényesen tálalt újdonságokra.**

A Dragon Age világának legjelentősebb konfliktusa koránt sem a Veszedelem volt. Még Cailan király apjának gyermekkorában a szomszédos Orlézia leigázta Fereldent, és évekig egy trónbitorló szociopata gondjaira bízta a népet. Véres, erőszakos és roppant viszontagságos idők voltak ezek, ezért sosem értettem, miért nem ekkor játszódik a Dragon Age története. Arról nem is beszélve, hogy a játékokban említés is alig van a terrorról, pedig David Gaider könyve, az Elorzott trón bőven elég alapanyagot szolgáltat hozzá. Amikor bejelentették, hogy a következő Dragon Age 2 DLC-ben végre Orléziát is meglátogatjuk, nagyon örültem, az eredmény azonban kevésnek bizonyult ahhoz, hogy csillapítsa az étvágyam. A sztori szerint egy Tallis nevű elf tolvajlány réveszi Hawke-ot, hogy csapatával törjenek be egy orléz herceghez és lopják el legbecsesebb kincsét, ami egy... nos, maradjunk annyiban, hogy egy különleges drágakő. Bár Orlézia szereplése gyakorlatilag üres kapu, a BioWare nem lő gólt, hisz csak egyetlen kastélyt és annak vadászatra szánt birtokát mutatja be a játék. Tallis megmenthetné a helyzetet, ahelyett viszont, hogy kidolgozott személyiséget kapott volna, inkább ráhúzták az ezerszer látott laza tolvajlány figuráját, aki ráadásul a DLC végén lelép, így még a csapatunk tagja sem lesz. Egyedül az orléz herceg szórakoztató, de sajnos nem szerepel olyan sokat, hogy a karaktere kiteljesedhessen. A legrosszabb pont viszont kétségtelenül a sztori kiszámíthatósága. Ha játszottál már Dragon Age küldetést, elsőre meg fogod mondani, mikor mi következik. Persze vannak új ellenfelek (főleg a szörnyek jópofák), és néhány logikai feladványra is futotta, de az összképet nézve koránt sem biztos, hogy a Mark of the Assassin megéri az árát. Ennyi pénzért tényleg csak rajongóknak ajánljuk a vásárlást.

ADATOK
KIADÓ **Electronic Arts**
FEJLESZTŐ **BioWare**
MŰFAJ **RPG**
MULTI **nincs**

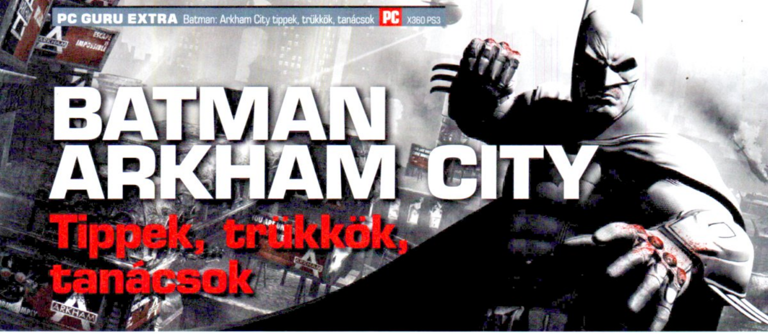
INFO
A Mark of the Assassin DLC PC-re és Macre 800 BioWare pontba, Xbox 360-ra 800 MS pontba, PS3-ra pedig 9,99 euróba kerül.

GRAFIKA»	»65%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»60%

PRO: Egy új helyszín, új szörnyek, és nagyjából ennyi...

KONTRA: Orlézia és az új karakter kidolgozatlan, az egész cselekmény előre kiszámítható.

»65%«

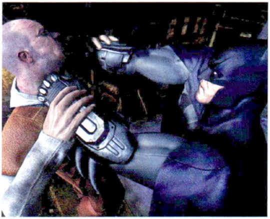


BATMAN ARKHAM CITY
Tippek, trükkök, tanácsok

[IRTA BATE] A múlt hónapban már leteszteltük a Rocksteady zseniális játékát (értékelésünk: 95%), s mivel a PC-s verzió csak november 18-án kerül a boltok polcaira, úgy gondoltuk, hogy még a megjelenés előtt összeállítunk nektek egy hasznos tippek, trükkök, tanácsok csokrot – természetesen a történetre vonatkozó spoilerek nélkül.

KERESD A ZÖLD EMBERT!

A játékban most is hatalmas szerep jut Rébusznak, ám ezúttal nem csak a városszerte elszórt fejtörőit és kérdőjeleit kell megtalálni/megoldani, de még egy, az egész játékon átívelő mellékküldetés is jut a kérdőjelek mesterének, és ahhoz, hogy ezt is teljesíteni tudjátok, elengedhetetlen, hogy minden egyes rejtvényt felkutassatok. Ez nem csak azért komoly feladat, mert Arkham City szerte több mint 400 Rébusz rejtvény vár rátok, de azért is, mert a fejlesztők nem voltak restek a lehető legőrültebb helyekre pakolni a kérdőjeleket. Ahhoz, hogy mindet megszerezhessétek, oda kell figyelnetek a szupergonosz beépített embereire, akik mindenhol ott vannak a városban. Azt követően, hogy Rébusz felfedi magát előttetek, ezeket a gazfickókat automatikusan kiszúrhatjátok, ugyanis zöld aura veszi körbe őket. Persze ezek a bennfentesek szinte soha nem egyedül mászkálnak, így ahhoz, hogy megtudjátok tőlük a szükséges információkat, először a társaikat kell kiütnötök, majd ha a többiek már a földön vannak, akkor lesz lehetőségetek kihallgatni a „zöld embert". Ha sikerrel jártok, akkor a térképeteken fel fognak tűnni Rébusz fejtörői, így idővel mindegyiknek a nyomára juthattok. Fontos tudni, hogy akkor sincs baj, ha idő előtt kiütötök egy-egy zöld embert (ilyenkor elvész a kihallgatás lehetősége), ugyanis a beépített emberek mindaddig „újratermelődnek", míg az összes rejtvény fel nem kerül a térképetekre.



LÉGY TE A FALTÖRŐ KOS!

Akik játszottak az Arkham Asylummal, azok bizonyára jól emlékeznek, hogy a játékban voltak olyan falak, amelyek a robbanó zselével átrobbanthatóak voltak, illetve, ha elérhetetlen magasságban vagy helyen bukkantunk rájuk, akkor a szigonypisztolyunkkal leomlaszthattuk őket. Nos, ez az utóbbi funkció eltűnt az Arkham Cityből, azonban továbbra is vannak olyan falak, amelyek túl magasan vagy messze vannak ahhoz, hogy robbanó zselé segítségével jussatok túl rajtuk. Persze megoldás most is adódik ezeknek az áttörésére, ráadásul rögtön kettő. Egyrészt a történet egy pontján ismét megkapjátok a kötélvetőt (Line Launcher), amit ha rálőttök egy gyenge falra, akkor át tudjátok vele törni azt. Ha azonban nem találtok olyan szöget, ahonnan vízszintesen ki lehetne lőni a „kötelet", akkor egész egyszerűen csak fel kell kapaszkodnotok egy magas helyre, elkezdeni „vitorlázni" (glide), majd a fal közelébe érve lebukni (dive), és az így nyert sebességgel átütni a vékonyka akadályt. Ez utóbbi megoldást egyébként megfigyelhetitek a 2011/11-es szám DVD-mellékletén található Arkham City videotesztünkben is, méghozzá 4 perc 20 másodperctől.

A JÓ DETEKTÍV MINDIG FIGYEL

Batman kelléktárának egyik leghasznosabb része a detektív mód, azonban ezt nem csak akkor érdemes használni, mikor predator módban vadásztok az ellenfelekre. Alkalmanként érdemes megpihenni a város magasabb pontjain, és a detektív módot bekapcsolva körbekémlelni, ugyanis így sokkal gyorsabban ki lehet szúrni a Rébusz trófeák lelőhelyeit megnyitó zöld embereket, a falakra festett zöld kérdőjeleket, sőt, olykor-olykor még a mellékküldetések megoldásában is a hasznotokra lehet – főleg a sorozatgyilkosos missziónál, ahol a gép egy idő után már nem hívja fel a figyelmeteket a bűncselekmények helyszíneire, azokat saját magatoknak kell majd megtalálnotok.

MADÁRIJESZTŐ VAJON HOL VAN?

A Batman: Arkham Asylum egyik legérdekesebb ellenfele a Madárijesztő (Scarecrow) volt, azonban a folytatásban már a nyomát sem találhatjátok. Vagy mégis? A helyzet az, hogy az egyik Rébusz trófea pont az ő elhagyott maszkja lesz, ám ami még ennél is érdekesebb, hogy az Amusement Mile és az Industrial District nevű területek között elhelyezkedő öbölben találhattok egy kisebb hajót, amire ha leereszkedtek, és bekapcsoljátok a Cryptographic Sequencert, akkor feltörhetek egy kódot, aminek a hatására kinyílik a hajó raktere, ahová le lehet mászni, és bevizsgálható a furcsa rakomány. A poént nem szeretnénk lelőni, de mindenkinek érdemes ellátogatnia erre a rejtett helyszínre...

TRÜKKÖS TORONY

Ahogy azt már említettük, némelyik Rébusz fejtörő igen trükkösen van elhelyezve a játékban, ám az egyik legcselesebb a Wonder Towerben, azaz pontosabban a Wonder Toweren található – ez a hatalmas épület Arkham City közepén áll, és Hugo Strange innen irányítja a börtönvárost. A játék nagyjából 2/3-ánál lehetőségetek lesz betörni ebbe a toronyba, majd a történet lezárását követően annyiszor mászhattok vissza, ahányszor csak akartok. Egyszer mindenképpen érdemes visszatérni, ugyanis a toronyra van felfestve Rébusz egyik kérdőjele (amit csak detektív módban láthattok), azonban ennek a beszkennelése nem hétköznapi feladat. Először is fel kell másznotok az épület legtetejére, majd el kell rugaszkodnotok a város felé. Vitorlázás közben a pálya egy bizonyos pontjánál egy láthatatlan fal automatikusan visszafordítja a hősötöket, és ekkor kell bekapcsolni a detektív módot, így teljes egészében kirajzolódik majd előttetek a már emlegetett kérdőjel, és a levegőben vitorlázva lehetőségetek lesz beszkennelni azt.

A KALAPOS KALANDJA

Az Arkham City szinte összes mellékküldetése a Denevérember valamelyik híres ellenfeléhez (Bane, Mr. Zsasz, Mr. Freeze, Hush, Deathshot, Rébusz) kötődik, és ide tartozik az a kaland is, amikor Mad Hatterrel futhattok össze. Ez a misszió amilyen rövid, annyira képes megizzasztani az embert, ugyanis egy olyan harcban kell helytállnotok, ahol folyamatosan komoly túlerő támad Batmanre. A megoldás ebben az esetben az, hogy ne arra koncentráljatok, hogy kiüssetek mindenkit, aki körülöttetek van, sokkal inkább arra kell figyelnetek, hogy minél kevesebb ütést kapjatok be, ugyanis csak egy adott ideig kell kibírni a rátok törő hullámokat (miközben mindig elkapjátok a színen váratlanul feltűnő Mad Hattert). Szóval a hangsúly a megfelelő helyezkedésen, az ellentámadás (counter) folyamatos használatán, illetve a kellő türelmen van.

A NYOMÁSÉRZÉKENY CSAPDÁK REJTÉLYE

Ahogy azt már az előző számban lévő tesztünkben említettük, a Rébusz trófeákat már nem elég megtalálni, nagyon sokszor logikai fejtörőket is meg kell oldani, hogy hozzájuk férhessen az ember. Ezen fejtörők egyik érdekesebb fajtája, mikor érintésérzékeny platformokat kell aktiválni ahhoz, hogy kinyíljon a trófeát rejtő ketrec. Sokszor lesz olyan, hogy egyszerre több ilyen platformot kell működésbe hozni, és ebben az esetben csak egyetlen dolgot kell szem előtt tartanotok: a platformok mindaddig aktívak maradnak, amíg Batman lába nem ér szilárd talajt (természetesen magán a platformokon kívül). Ha tehát egymás után három kérdőjeles platformot kell aktiválni, akkor úgy kell az egyikről átjutni a másikra, hogy közben a levegőben legyetek, ez pedig a kábelpisztoly (Grapnel Gun), a vitorlázás (glide) vagy a kötélvető (Line Launcher) segítségével oldható meg. Elsőre nem biztos, hogy sikerülni fog a kívánt manőver, de egy kis kísérletezgetéssel az összes ilyen „fejtörő" megoldható.

FEJLESZD FEL A KÁBELPISZTOLYT!

A kábelpisztoly az egyik olyan kütyü a játékban, amely már a kezdet-kezdetétől elérhető Batman számára, hiszen ennek segítségével közlekedik a börtönvárosban. Viszont az, hogy már alapból megkapjátok, nem azt jelenti, hogy nem lehet fejleszteni. A Grapnel Boost nevezetű kiegészítés azonban nem a hagyományos úton szerezhető be, hanem a játék elején felbukkanó Augmented Reality Trainings „mellékküldetés" első három feladatának sikeres teljesítése után kerül be Batman repertoárjába. A Grapnel Boost lényege, hogy sokkal gyorsabbá teszi a közlekedést, ugyanis ezen fejlesztés segítségével szó szerint kilőhetitek magatokat a levegőbe. A dolog ugyanúgy működik, mint a sima közlekedés, csak amikor kilövitek a kábelt, lehetőség van felgyorsítani a Denevérembert, aki ezt követően nem is kapaszkodik meg a kiszemelt kiszögellésben, hanem a „boostnak" köszönhetően továbbsuhan. Ez a lehetőség egyrészt meggyorsítja a városban való közlekedést, másrészt roppant jól fog jönni, mikor Mr. Zsasz mellékküldetése során időre kell a város egyik végéből a másikba érni, arról nem is beszélve, hogy van olyan Rébusz trófea a játékban, amit enélkül a fejlesztés nélkül képtelenség megszerezni (konkrétan a boost erejével kell átütni egy a plafonon lévő áttörhető falat).

ALTERNATÍV BEFEJEZÉS

Habár az Arkham City története végig egyenes szálon halad, nincsenek elágazások, amelyek megváltoztatnák a sztori végkimenetelét, ennek ellenére mégis van rá lehetőség, hogy előcsalogassatok egy alternatív befejezést. Ehhez nem is kell mást tennetek, mint a Macskanő harmadik küldetésében úgy dönteni, hogy fogjátok a megszerzett szajrét, és elhagyjátok a várost. Ha ezt a megoldást választjátok, akkor egy nagyon rövid videót követően azonnal a stáblista ugrik a képernyőre, ami alatt meghallgathattok egy igen vészjósló rádióüzenetet Barbara Gordontól (aki nem más, mint Batman Oracle nevű segítője). Itt jegyeznénk meg, hogy a stáblistát a teljes történet végigjátszását követően is érdemes végigülni, ugyanis miközben az alkotók nevei pörögnek a képernyőn, Joker elénekel nektek egy slágert, méghozzá hátborzongató „feldolgozásban".

HA LEMARADTÁL VOLNA RÓLA

Az előző számunkban nyolc oldalas tesztet közöltünk a Batman: Arkham City-ről, de akkor sincs baj, ha nem szerezted be a korábbi számunkat, ugyanis a DVD-mellékleten most megtalálhatod a teljes írást, méghozzá kiváló PDF-formátumban.

FÉRFIASAN TÖKÉLETES
UNCHARTED 3 DRAKE'S DECEPTION™

[IRTA MIGUEL] **Nehéz egy olyan játékról objektív értékelést írni, aminek már az előző részénél is leírtam, hogy tökéletes – márpedig az Uncharted 3-mal pont ez a helyzet. Hölgyeim és uraim: íme, a tökéletes szórakozás!**

ADATOK

KIADÓ
Sony

FEJLESZTŐ
Naughty Dog

MŰFAJ
Akció-TPS

MULTI
van

INFO

A Naughty Dog vezetőinek külön kérésére a cikkben egy szó sem esik a konkrét történetről, mert úgy gondoljuk, igazuk van. Az Uncharted 3 minden perce csupa meglepetés.

A Naughty Dog megbízható ritmusban hozza Nathan Drake, a megszállott kincsvadász kalandjait. A leginkább Lara Croft és Indiana Jones professzor gyermekeként leírható főhős ezúttal is hihetetlen kalamajkába keveredik (nagyjából az ötödik percben például szíven is lövik, és a korábbi részek összes fontos és népszerű bútordarabja visszatér: világkörüli út, gyönyörű környezet, ötletes fejtörők, vicces és élvezetes párbeszédek, szerethető karakterek, mindenki itt van).

Az Uncharted 3 már-már játszi könnyedséggel lett a 2011-es felhozatal legjobb PS3-as címe. Igaz nem is vártunk mást tőle.

AZ ÉV LEGJOBB KALANDFILMJE

Pár oldallal előrébb a Heroes VI tesztben leírtam valamit, ami ellenkező előjellel, de pont idevág: a Might & Magic legújabb epizódjának kapcsán pont azt részleteztem, hogy mennyire bámulatosan érdektelen volt számomra a kampány háttértörténete. Nos, ha valaki kérdezné, hogy mit is hiányolok, az játsszon 10 percet az Uncharteddel (akár a hárommal is, de bármely másik rész megteszi), és megérti, mire gondolok. Manapság talán semmi sem jellemzi jobban egy játék sztoriját, mint az, hogy azt mondom: nemcsak nem nyomkodtam el őket, de kifejezetten odafigyeltem – mintha csak egy filmet néztem volna. Kicsit talán túlzónak tűnhet az összehasonlítás, hiszen sem a két játék stílusa, sem az elkészítésre fordított pénz nem hasonlítható össze, de ne legyen félreértés: pillanatnyilag nem a technikai részletek filmszerűségét értékelem nagyra, hanem azt, hogy a történet, a dialógusok és a szinkronhangok akár a mozivásznon is megállnák a helyüket. A játékvilágnak volt egy időszaka pár évvel ezelőtt, amikor minden egyes kiadott program igyekezett valami mozisat felcsípni, mára csak az akciójátékoknál van ez a kényszer. Igen, kényszer, hiszen nézzük meg az FPS-ek világát: 4-5-6 órás, akcióval, suta párbeszéddel és előre berendezett jelenettel próbálják magukra aggatni a filmszerűség vádját, azonban pont az a könnyedség hiányzik belőlük, ami az Unchartedben megvan.

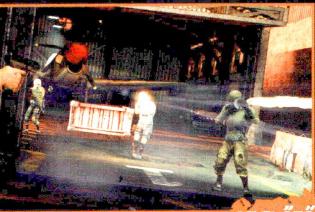
Persze azért technikai szempontból is nagyon össze van rakva az aktuális rész: a játék motorja nemcsak az akciószekvenciák közben brillírozik, de a vele generált beszélgetések és a történet továbbgördítését segítő animációk is az ipar legmagasabb szabványainak megfelelő szinten jelennek meg a képernyőn, stabil, mindenféle akadástól mentes minőségben. A karakterek mozgásanimációja nemcsak változatos, de élethű is, a korábban már emlegetett szinkronszínészi játék párját ritkítja (az új, jellegzetes angol kiejtéssel beszélő barátunk még

Egy igazi kalandból nem hiányozhat egy repülő, márpedig ez itt a NAGYBETŰS KALAND, kérem!

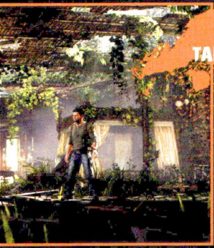
MULTIPLAYER MÁSODKÉZBŐL

Sajnos a végleges változat többjátékos módját nem nyílt alkalmunk kipróbálni (a speciális PS3 egység, amin tesztelünk, makacsul ellenáll az ilyen kísérleteknek), de azok, akiknek sikerült belevetniük magukat az online csatákba, azt mondják, hogy sikerült a Naughty Dog terve. A fejlesztők korábban ugyanis elmondták, hogy valami olyasmit szeretnének, mint amilyen a Red Dead Redemption és az Assassin's Creed Brotherhood többjátékos opciója lett. A nyár elején lezavart, másfél millió játékost megmozgató bétateszt tehát nem volt hiábavaló, és a rengeteg szintfüggő jutalommal és megszerezhető tartalommal teletömött multi, jó néhány plusz órát rátesz még az egyjátékos és a kooperatív üzemmód összteljesítményére.

Indiana Jones 5 még biztos nem lesz egy jó darabig, de nem baj, mert itt van helyette az Uncharted-sorozat.



Ahol Nathan Drake felbukkan, ott előbb-utóbb tuti, hogy forró lesz a hangulat. Bizonyítékunk is van.



rá is erősít kicsit a hollywoodi hangulatra) – ha interaktív szórakozásként tekintünk az Uncharted 3-ra, akkor egy szavunk sem lehet. Nem is lesz, mert vagy az állunkat keresgéljük majd, vagy épp koncentrálunk, hogy Drake-et ne csapja agyon az aktuális leamortizált épület/jármű/nehézfiú, vagy fennhangon röhögünk a poénokon.

AZ ÉV LEGJOBB JÁTÉKA?

No, ez már egy fokkal nehezebb kérdés. Ha megerőszakolom magam, és elfelejtem azt az elvemet, hogy a játékokat egészben kell néznem és értékelnem, nem pedig különálló részenként, akkor nekiállhatok lefejteni a filmes szuperprodukcióra jellemző részeket egész addig, míg el nem jutok a csupasz játékig. A csupasz játékig a lövöldözéssel, bunyóval és ügyességi részekkel, amik önmagukban nem mindig teljesítenek jól.

Vegyük sorrendben: a fegyveres részeknél a pisztolyok és puskák számában, kialakításában és viselkedésében nincs probléma. Az automata célzást (konzolos kontrollerekre kitalált módszer, ami a célzást aktiváló – vagyis a puskát a vállhoz emelő – gomb megnyomásakor a kurzort egy célpont közelébe viszi) szokni kell, mert néha szinte pontos fejlövéseket adott be, máskor meg tíz méterrel odébb mutatott. A játék egészséges mennyiségű fedezékrendszert tartalmaz, és ezzel összefüggésben a lopakodást is támogatja, és a közelünkbe érő, gyanútlan ellenfeleket egy gombnyomással elintézhetjük, legalábbis addig, amíg egyikük észre nem vesz. Azonban abban a pillanatban, hogy ez megtörténik, a rejtekhelyünk pontos helyzete egy pillanat alatt az ellenfelek közös tudatának központi részévé válik, és már kopognak is a vegyes kaliberű lövedékek a környékünkön.

A verekedés jól sikerült, a szokásos elhajolok-visszaütök rendszert kapjuk itt is, bár azzal, hogy ilyen közel enged minket az ellenfelekhez, a Naughty Dog elköveti azt a hibát, hogy több időt hagy a részletek megfigyelésére, és nagyjából a második óra felénél már picit zavaró, hogy ugyanazt a négy féle ellenfélmodellt csapkodjuk. Az ügyességi részeknél pepitában ugyanez van: amíg arra megyünk, amerre a gép lökdös minket, nem vesszük észre a problémákat, de ha egy picit is eltérünk a forgatókönyvtől, vége a dalnak. Ezen felül – ha már más játékoknak felrovom, itt is megjegyzem – az erősen szkriptelt eseménysorok finoman szólva is lecsökkentik az újrajátszhatóságot. De van egy fontos dolog: ez a fajta kukacoskodás senkit sem érdekel. Ahogy az sem, mikor a gép irányította társam egyszer csak rádöbbent, hogy neki egy 15 méterrel feljebb lévő ponton lenne a helye, és a szemem láttára teleportál fel, mintha csak egy UFO-val lenne fontos találkozója odafent. Vagy említhetném azt a furcsa esetet, mikor az egyik ellenfelet többszöri találat, majd jó néhány méretes parasztlengő sem segítette át a túlvilágra (ez azért felettébb fura, mert amúgy egy-két lövés, és maximum három pofon kell az átlagos célpontoknak). Egy darabig bunyóztunk hát, nem volt baj, jó kis közelharcrendszert talált ki a Naughty Dog, és amikor már épp kezdtem komolyan aggódni, hogy valami olyan bugra bukkantam, ami miatt újra kell töltenem az egész pályát, a csűrdöngölős közepette, egymásba kapaszkodva, kizuhantunk egy ablakon – ez volt az az esemény, amire a játék motorja várt, és végre továbbgördült a sztori.

DŐLJ HÁTRA, ÉS ÉLVEZD!

Azt is elmondom, hogy miért vagy tűzre való bolond, ha a fenti három bekezdés alapján azt mondod, az Uncharted 3 nem jó játék. Lesz nagyjából nyolc óra az életedben, amikor egy program kézen fog, és elvisz Kalandföldre. Drake bőrébe bújva beutazod a világot, eldugott kincseket találsz meg, kihúzod a legjobb barátodat az őt épp ellepő katyvaszból, és a végén még a szőke csaj is a tiéd lesz. Vagy a fekete kell? Isten neki, az is. Emlékszel még, milyen volt gyerekkorod kedvenc kalandfilmje a keményöklű mesterlövésszel, aki nem mellesleg történész és humorista is volt? Na, az Uncharted harmadik része (is) pont ilyen, csak a rendező ezúttal hagyja, hogy itt-ott belenyúlj a történésekbe. Néha ugyan látsz majd olyat, amiért más program esetén akár ott helyben abba is hagynád a játékot, de a Drake's Deception alcímű kaland egyedülálló a maga nemében, és az év legszórakoztatóbb játékának az ember minden apró botlást megbocsát. Még azt is, hogy csak majdnem tökéletes.

AZ ELŐZŐ RÉSZEK TARTALMÁBÓL

UNCHARTED
DRAKE'S FORTUNE

A 2007-ben megjelent első részben Nathan Drake (aki Sir Francis Drake, a híres kalóz leszármazottja) és társai nem kisebb dologra vállalkoznak, mint hogy megtalálják El Dorado kincsét. Kaland, fegyverek, szerelem...

UNCHARTED 2
AMONG THIEVES

A 2009-es második részben szintén nyakig járunk a jóban: Nate és barátai az év legjobban kivitelezett sztorimódját arra használják, hogy felkutassák a tibetiek mitikus királyságát, Shambalát.

GRAFIKA»	»95%
HANG ÉS ZENE»	»99%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»95%

www.pcguru.hu/2058

»Jó értelemben vett interaktív mozi, kidolgozott történettel, profin koreografált átvezető videókkal, és átlagon felüli játékmenettel. Itt-ott csikordul egyet, de az év egyik legjobb kalandja.

»MIGUEL

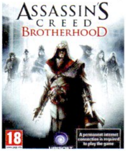
PRO
Ha filmként kéne végignéznem, az sem lenne baj: vicces, izgalmas, ráadásul a szinkron is zseniális.

KONTRA
Ha csak a játékelemeket nézzük, jó néhány suta megoldást és meglepő hibát találunk.

»95%«

TOP 5 LEGJOBB VÉTEL

Guru akciófigyelő **JÓÁRASÍTOTT PC-S JÁTÉKOK**



ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD Neked már van testvériséged?

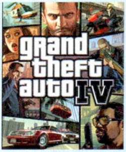
ÉRTÉKELÉS **95%** ÁRA **5990 Ft** KIADÓ **Ubisoft** FEJLESZTŐ **Ubisoft Montreal**

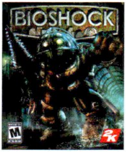
Idén ősszel is menetrendszerűen megérkezett az Assassin's Creed széria legújabb része (a Revelations – lásd tesztünket a 48. oldalon), s ezzel párhuzamosan az előző epizód árkategóriát váltott, tehát a Brotherhood már 6000 Ft környékén beszerezhető. A vásárlás pedig ajánlott, ugyanis az ACB hiába csak egy spin-off a második részhez, minden elemében teljes értékű alkotás, sőt, túlzás nélkül állítható, hogy a sorozat egyik legkiforrottabb epizódja. A középkori Róma hatalmas, és teljes egészében bejárható, a történet kiváló, a főhős folyamatosan fejlődik, sőt, ezúttal még saját testvériséget is toborozhatunk magunknak; ezenkívül az embereket mindenféle küldetésekre küldhetjük Európa-szerte, arról nem is beszélve, hogy még rajtunk is segítenek, ha éppen arra van szükség. A játékórák száma bőven közelíti a két tucatot, és ha mindent meg akartok oldani ebben a játékban, akkor garantált, hogy heteket fogtok eltölteni a főhős, Ezio irányításával.

Vedd be a várost! GRAND THEFT AUTO IV

ÉRTÉKELÉS **97%** ÁRA **4990 Ft** KIADÓ **2K Games** FEJLESZTŐ **Rockstar**

A 2011/12-es PC Guru készítése alatt rántotta le a leplet a Rockstar a GTA V-ről (amiről a cikk írásakor még csak annyit tudni, hogy lesz), és ezzel szinte egy időben a három évvel ezelőtti harmadik rész ára is csökkenni kezdett, így most már 5000 Ft alatt szerezhető be Nico Belic nagy kalandja. A GTV IV-et sokan a széria legjobb darabjának tartják, még annak ellenére is, hogy a PC-s változat indulása minden volt, csak éppen zökkenőmentes nem. Viszont az egészen elképesztő látványvilág, a maximálisan kidolgozott sztori, az egyedi karakterek és a rengeteg játéklehetőség elkápráztatott szinte mindenkit, a program a PC Guru hasábjain is 97%-os értékelést kapott. Ami biztos, hogy az elődjéhez hasonlóan az ötödik rész sem fog egyhamar megjelenni, így bőven van még idő belevetni magatokat a GTA IV-be, és ha eddig nem lett volna alkalmatok beszerezni ezt a kiváló programot, akkor most itt a soha vissza nem térő lehetőség, a játék ennél olcsóbb nemigen lesz még egy darabig.





BIOSHOCK A víz alatt egy világ vár reád...

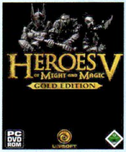
ÉRTÉKELÉS **96%** ÁRA **2240 Ft** KIADÓ **2K Games** FEJLESZTŐ **Irrational Games**

2007 egyik legnagyobb durranása az Irrational Games Bioshock című alkotása volt, amely képes volt egészen új ízt kölcsönözni az FPS-műfajnak, arról nem is beszélve, hogy a játék igazán egyedi stílussal kápráztatta el a játékosokat. Rapture víz alatti világa a '60-as, '70-es éveket idézte meg, méghozzá a lehető leghátborzongatóbb módon, hihetetlen játékélményt biztosítva ezzel szinte mindenkinek, aki beruházott a programra. Ha te nem voltál ezen emberek között, akkor most pótolhatod a mulasztást, ugyanis a Bioshock kevesebb, mint 2500 forintért beszerezhető, ez pedig tényleg kiváló ár egy ilyen remek játékért. Ha szereted az FPS-eket, de már unod a modern hadviselést, ha különlegességekre, apró szerepjáték-elemekre vágysz, akkor keresve sem találhatnál jobb játékot a Bioshocknál. Kicsit nyomasztó, de minden elemében szórakoztató kaland ez, amit még négy évvel a megjelenés után is bátran ajánlunk mindenkinek.

A hősök aranya HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5 GOLD EDITION

ÉRTÉKELÉS **90%** ÁRA **3990 Ft** KIADÓ **Ubisoft** FEJLESZTŐ **Nival Interactive**

Az idei ősz a nagy visszatérésekről szól. Nem elég, hogy megjelent a Battlefield régóta várt harmadik része, de végre befutott a magyar fejlesztők által készített Heroes VI is. Persze nem mindenki engedheti meg magának, hogy a premier napján vásárolja meg a legfrissebb címeket, de azoknak sem kell aggódni, akiknél most kicsit szűkösebb a keret, hiszen a Heroes V Gold Editionje most nagyjából 4000 forintért szerezhető be. Talán külön nem is kellene mondani, de az „arany kiadás" azt jelenti, hogy nem csupán az alapjáték található meg a csomagban, de a két kiegészítő (A végzet pörölyei, A kelet törzsei) is, mindez pedig magyar felirattal, hogy azok is élvezhessék a körökre osztott küzdelmeket, akik egyelőre hadilábon állnak az angol nyelvvel. Mindent egybevéve egy igazán korrekt csomag a Heroes V Gold, garantáltan hónapokra leköti a játékosokat, ennyi idő alatt pedig még a Heroes VI ára is barátságosabb kategóriába olvadhat.



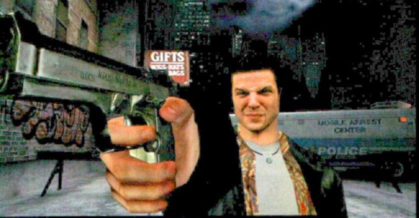
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT Melyik oldalon állsz?

ÉRTÉKELÉS **89%** ÁRA **4490 Ft** KIADÓ **Electronic Arts** FEJLESZTŐ **Criterion Studios**

Természetesen idén ősszel sem maradunk Need for Speed játék nélkül, novemberben érkezik a sorozatot részben megreformáló The Run, és ez azt is jelenti, hogy a tavalyi eresztés átugrott az olcsó kategóriába. Az NFS: Hot Pursuit konkrétan 4500 forint alatt szerezhető be a megfelelő boltokban, és ez bizony nem túl sok pénz ezért a játékért. Ahogy azt bizonyára sokan tudjátok, a hangsúly ezúttal a rendőrök és az országúti fenegyerekek „harcán" van, és a játékos mindkét fél oldalán lemérheti a képességeit. Lehetsz minden szabályt felrúgó gyorshajtó, vagy mindenre elszánt kopó, csak rajtad múlik, és ami igazán szép a dologban, hogy mindkét oldalon hihetetlen gépszörnyek várják, hogy a kormányuk mögé ugorj, és tövig nyomd a gázpedált. A 2010-es grafika még most is bőven megállja a helyét, és akkor a száguldás, illetve az ellenfelek lehagyásának/lezúzásának eszméletlen élményéről még nem is beszéltünk. Kötelező vétel, nem csak sportkocsi-megszállottaknak.

ÉS MÉG NÉHÁNY, AMIVEL NEM BUKHATSZ SOKAT

Blood Bowl Legendary Edition (1790 Ft), **Fallout 3 Game of the Year Edition** (5990 Ft), **S.T.A.L.K.E.R. – Call of Pripyat** (2240 Ft), **Call of Duty: World at War** (4990 Ft)



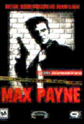
LASSÍTOTT NOIR

[ÍRTA STÖKI] **A magazin elejében négy oldalon keresztül foglalkozunk a 2012-ben megjelenő Max Payne 3-mal, az első rész pedig éppen idén tíz éves – remek alkalom arra, hogy megemlékezzünk róla és a játék főhőséről, akinél keserűbb, kiégettebb fazont nemigen találunk a játéktörténelemben.**

A programozás, számítógépes grafika- és zenekészítés nem csak a játékipar privilégiuma. A saját készítésű demókban utazó csapatok, amelyek demoscene-rendezvényeken mérkőznek meg, szintén látványos és tiszteletre méltó alkotásokat tudnak készíteni – még ha azok nem is interaktívak, mint a játékok. Persze a játékgyártás jobban fizet, ezért előfordul, hogy egy democsapatból játékfejlesztő stúdió lesz. Remek példa erre a finn Remedy Entertainment, amelynek alapítói közül négyen is a nagyszerű Future Crew democsapat tagjai voltak.

DURVA KEZDÉS

A Remedy egyik első játéka, a 2001-ben megjelent Max Payne, a legjobbak közé röpítette a finneket. A demós múltat nem meghazudtolva a csapat saját motort készített a külsőnézetes lövöldözős játékhoz. Remek engine volt, az elsők között használta a bullet time-ot, vagyis azt a lassított akciót, amit a Mátrix tett népszerűvé (a filmet 1999-ben mutatták be, a Max Payne fejlesztése viszont már 1997-ben elkezdődött, így nem kizárt, hogy a Remedy nem a filmből nyúlta az ötletet). A másik nagy truváj a valós 3D lövedék volt: ha az ember szüneteltette a játékot, körülnézhetett a játéktérben, és akkor kiderült, hogy minden skulónak kiterjedése és saját 3D modellje van. Az ilyen apróságok mellett a motornak általában sem kellett szégyenkeznie, biztos hátteret adott egy szép és gyors akciójátékhoz.



ADATOK

KIADÓ
Gathering

KIADÁS ÉVE
2001

PLATFORM
Windows, Macintosh (később: PlayStation 2, Xbox)

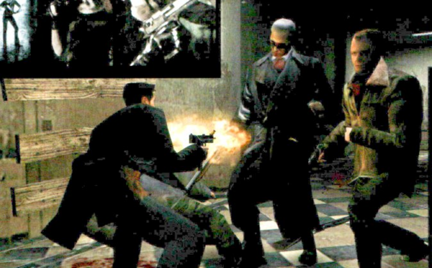
A GRAFIKA NEM MINDEN

Persze a Max Payne nem lenne az egyik legjobb lövöldözős program, ha nem lenne olyan a hangulata, amilyen. A játék forgatókönyvírója, Sami Järvi (egyébként róla mintázták a főhős arcát) ügyesen ültette a jelenbe a fekete-fehér film noir alkotások kliséit a cinikus, nem mindig a törvény útjait járó főhőstől, az áruló barátön át, a végzet asszonyáig (további inspirációforrás volt még John Woo rendező, Mickey Spillane regényíró és a skandináv mitológia). A New York utcáin és épületeiben bonyolódó cselekményből izgalmas és mocskos krimi bontakozott ki drámával, tökös beszólásokkal és rengeteg erőszakkal. Talán nem vagyok egyedül azzal a véleménnyel, hogy a Bruce Willis által életre keltett John McClane a legkoszosabb atlétatrikójában is csak jelenthet Max Payne-nek.

A második részben debütáló képregényes átvezetők nagyban hozzájárultak a zseniális hangulathoz.

A SIKER NEM JÁR EGYEDÜL

A program 2001 egyik legjobb játéka volt (BAFTA-díjat is nyert), és a két évvel későbbi folytatás, a The Fall of Max Payne sem maradt el tőle. A teljes franchise eddig hétmillió fölötti eladással büszkélkedhet – és egy, Marky Mark főszereplésével készült, sokkolóan rossz filmfeldolgozás miatt szégyenkezhet. Ezt a csorbát a Max Payne 3 vélhetően kiköszörüli majd, de amíg megjelenik, ki lehet próbálni a Remedy legutóbbi játékát, a fénnyel és sötétséggel ügyesen játszó Alan Wake-et. Ez a horrorjáték korántsem volt olyan sikeres, mint a Max Payne, pedig ez is igen szórakoztató program – még ha a főhős Alan Wake nem is ér Max Payne nyomába.



A 10 LEGBOSSZANTÓBB JÁTÉKKLISÉ

[IRTA STÖKI] **Robbanó hordók, elkoptatott helyszínek, elnagyolt főellenség – összeszedtük a játékvilág azon jellemzőit, amelyek annál idegesítőbbek, minél több játékban találkozunk velük.**

A játékipar négy évtizede alatt kitermelt pár klisét és toposzt, mind technikai, mind tartalmi értelemben. Ezek között akadnak persze múlhatatlan érdemű örök darabok, de néhány olyan is, ami igazán eltűnhetne már a süllyesztőben. Körülnéztünk a neten – különösen az N4G blogon és az UGO-n –, és összegyűjtöttük a legzavaróbb kliséket. A kivétel persze erősíti a szabályt, nem kizárt, hogy az alább felsorolt, túlságosan ismerős dolgok a jövőben szerencsésen sülnek majd el néha, de az is biztos, hogy az esetek többségében a fejlesztőknek érdemesebb lenne inkább eltörölni őket. Klisédöntögetés indul, és mostantól minden mondat után tessék odaképzelni, hogy „tisztelet a kivételnek".

KÖRNYEZET-ARCHETÍPUSOK

A legtöbb játék ugyanazon néhány világot használja, legyen bár a helyszín neve Középfölde, New Vegas vagy Wasteland. Van ugye a jelenkor, ebben játszódik a Call of Duty, az Alan Wake és még pár ezer játék – ez ugye megkerülhetetlen. Aztán léteznek kedvelt

történelmi korok, például a viktoriánus Anglia, a vadnyugat Amerikája, a Római Birodalom, a második világháború – és ennyi. Fiktív környezetekben még van steril középkort imitáló fantasy, high-tech jövő űrlényekkel és posztapokaliptikus jövő mutánsokkal. Ezzel a rövidke felsorolással le is fedtük a játékok 99 százalékát. Mert a designerek biztosra akarnak menni, és olyan környezeteket keresnek, amelyek már egyszer (kétszer, százszor) sikeresnek bizonyultak más játékokban. Pedig például a Bioshock víz alatti világa és a Resident Evil 5 afrikai pályái megmutatták, hogy ha kicsit elrugaszkodunk a jól bevált környezeti klisétől, az nagyon frankó tud lenni. Az emberi történelem meg tele van izgalmas időszakokkal és egzotikus helyszínekkel. Az unásig ismert második világháború helyett nem lehetne egyszer például az ELSŐBEN lövöldözni?

FŐHŐSTŐL FÜGGŐ AI

Az ellenfél tanácstalanul álldogál, vakarózik kicsit, aztán amikor meglát bennünket, hirtelen megelevenedik, támad, ugrál jobbra-balra, fedezékbe bújik, a szaksajtó meg el van ájulva attól, hogy milyen remek az AI. Mi ezzel a baj? Nos, a mondat első fele, a „tanácstalanul álldogál". A legtöbb játékban az ellenfelek AI-ja csak akkor kapcsol be, ha a gonoszok interakcióba lépnek a játékossal – negyven év után pedig többet várunk. Az ilyen AI-val az a probléma, hogy ki lehet tapasztalni a korlátait, azt pedig ki lehet használni, és máris elillan a kihívás a játékból (gondoljunk csak a

Deus Ex: Human Revolution lopakodós részeire). Egy AI szolgáljon rá az „intelligencia" szóra, és ne legyen kiszámítható: az ellenfelek ne legyenek passzívak és ne is ugyanazon az útvonalon járőrözzenek, hanem legyenek egyszerű céljaik, törekedjenek megvalósítani azokat. És ami a legfontosabb: működjenek együtt a többi AI-irányította ellenféllel. A főhőstől függő AI minősített esete egyébként a csaló AI, ami például autószimulátorokban figyelhető meg: ha lehagyjuk az ilyen AI által irányított kocsikat, hirtelen begyorsítanak, ha ők előznek le, kicsit belassítanak, hogy legyen esélyünk visszaelőzni – ugye, ismerős?

ELLENLÁBAS HELYETT FŐSZÖRNY

Minden történetet a konfliktus mozgat, a bonyodalmak viszik előre a cselekményt. A konfliktushoz pedig ketten kellenek: a főhős és az ő nemezise, ellenlábasa. Mit érne Batman Joker nélkül, és ugyan mihez kezdene Cloud Strife, ha nem lenne az életét megkeserítő Sephiroth?

A gond az, hogy a játékok többségében nincs igazi ellenlábas, jól kidolgozott gonosz karakter (aki akár nem is gonosz, csak a világról máshogyan gondolkodik), a fejlesztők a játék antagonistáját sokszor hiteles motiváció nélküli főszörnnyé redukálják. Legyen az akár egy fantasy világot megtámadó démon, vagy valamelyik a Tomb Raider természetfölötti lénye – ennél többet érdemlünk! Persze egy jó ellenlábashoz hiteles háttér kell és olyan történet, ami alaposan megmagyarázza a főhős szembenállását nemezisével. Ez sok melót és kreatív munkát jelent, éppen ezért sokszor a sztorin spórolnak a fejlesztők – legutóbb a Dead Island és a Rage mutatta meg, mennyire nem éri meg.

TÚL FEMININ NŐI SZEREPLŐK

Oké, a csajoknak van mellük. Lépjünk tovább.

MEGMAGYARÁZHATATLAN TÁRGYAK

Mindenkinek megvan, amikor egy fps-ben befordul egy szörnyekkel zsúfolt szobába, és a túlerő láttán először kétségbe esik, aztán meglátja a teremben elhelyezett hordókat, amik pár lövéstől felrobbannak, másvilágra küldve a szörnyeket? És a gonosz varázsló tornya,

amiben azért stratégiai fontosságú helyeken elrejtettek pár gyógyitalt? Az ellenséges bázis, ahol több a felszedhető elsősegélycsomag és lőszer, mint egy hadtápos hajón? Gondolom, nem kell tovább sorolnom: a nyilvánvalóan a játékost támogató tárgyak ennyire direkt elhelyezése erősen a hitelesség ellen dolgozik. Nincs lehangolóbb, mint amikor az ember egy RPG-ben megöl egy farkast az erdőben, és talál nála három rézpénzt.

TÖRHETETLEN AUTÓK

És ha már hitelesség: szánalmas és sajnos elterjedt gyakorlat, hogy XY autógyár nem engedi, hogy a játékokban az XY autók összetörjenek vagy akár megsérüljenek. Nem ismerek játékost, aki ne utálná ezt.

KORLÁTOK KÖZÉ SZORÍTOTT FŐHŐS

Te vagy a főhős, aki fél kézzel mészárolja halomra a gonoszokat, városokat ment meg, akin a világ

sorsa múlik. Ja, de azt a tükröt abban a szobában nem tudod összetörni, mert a programozók ezt nem kezelték le, bocs. És ott van az a derékig érő kerítés, azon nem mászhatsz át, mert akkor nem az ajtót fogod használni, amihez persze meg kell keresni egy

kulcsot, azzal is telik a játékidő. Szóval még mindig a hitelességnél tartunk: roppant illúziórombolό, amikor az emberfeletti főhősön kifognak hétköznapi tárgyak. A Bulletstorm tökös űrzsoldosa például – a világ igénytelensége – nem tudott ugrani. Persze egy játékban nem lehet bármikor bármit megtenni, mert a fejlesztőknek is véges a kapacitása, de okos pályatervezéssel, néhány tárgy rombolhatóságának lekezelésével, pár effekttel meg lehet teremteni ennek illúzióját.

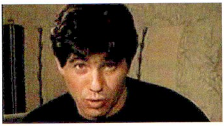
ÉRTELMETLEN FEJTÖRŐK, MINIJÁTÉKOK, GOMBNYOMÁSOK

Az mindig szuper, ha egy akciódús műfajban kicsit megbontja a játékmenetet egy-egy fejtörő vagy valami, a játék fősodrától elrugaszkodott teendő. Illetve dehogy mindig szuper: ezeknek az apróságoknak is illeszkedniük kell a környezetbe és a sztoriba, akárcsak bármelyik más játékelemnek. A Guitar Hero széria sikere után például több RPG-ben és akciójátékban jelentek meg „ütemre nyomogasd a gombo-

kat" típusú minijátékok – szánalmas volt. Akárcsak azok a tologatható ládák, amik valamiért az istennek nem bírnak kikopni a Tomb Raiderből és klónjaiból. Ja, és ott vannak még a quick time eventek is, amikor egy animációs betét közepén gyorsan meg kell nyomni egy gombot, mertkülönben... Bizony mondom néktek, azok a Sátán művei – a quick time event már az 1983-as Dragon's Lairben is ciki volt, csak akkor még elvitte a hátán a látvány. Ma már nem.

SZÁJBARÁGÓS TUTORIAL

A játékokhoz ma már nem adnak kézikönyvet, mert a játékban úgyis elmagyarázzák az elején, hogyan kell játszani az adott programmal. Persze ezt is lehet jól csinálni, úgy, hogy illeszkedjen a játékmenetbe (mint a Halo szériában). Meg lehet úgy, hogy a fővarázsló egyszer csak benéz a kamerába, és közli, hogy most akkor az X-et nyomd meg az ugráshoz. Vágási Feri meg elsápad irigységében.



ÖNCÉLÚ GYŰJTÖGETÉS

Nem kell magyarázni. Az Alan Wake termoszai, az Assassin's Creed zászlói, és még sorolhatnánk. Semmi helyük a játékokban, legalábbis ebben a formában. A gyűjtögetés is akkor jó, ha belesimul a játék környezetébe, és nem ordít róla, hogy azért került a játékba, hogy elhúzza kicsit a játékórát, és megszívassa a játékost pár achievementért. Pozitív példa a Psychonautsban összegyűjthető agyak – hiszen minden egyes aggyal egy kis barátunkat menthettük meg.

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

DEUS EX - HUMAN REVOLUTION

➲ Lenne egy kis problémám a Deus Ex - Human Revolution című játékkal. Arról lenne szó, hogy nem tudom, miként kell növelni az Inventoryban a felvehető tárgyak mennyiségét, valamint azt szeretném megkérdezni, hogy nincsen valamilyen módja annak, hogy könnyen Praxis pontokhoz juthassak? A játék egyébként számítógépre van meg, ha ez számít valamit. Válaszotokat előre is köszönöm.

Az elvégzett fő-és mellékküldetések után kapsz Praxis kitet, néha találni is lehet egyet-egyet (ezekről lásd a listát lejjebb), továbbá minden helyszínen a LIMB Clinic-ben is vehetsz 2-2 darabot (5000pénz/db). Az inventory méretét pedig a fejlesztéseknél az ARM Augmentations – Cybernetic Arm Prothesis - Carrying capacity 1-3 upgrade-kel tudod növelni.

FELLELHETŐ PRAXIS KITEK

– Detroit City Sewers: a Derelict Row területen mássz le a csatornába, és egy áttörhető falat keress.

– Detroit City Apartments: a kerítéssel elzárt sorház második emeletén van egy 5-ös szintű kóddal védett lakás, ebben is lesz egy a rácsok mögött.

– Hengsha Sewers: a csatorna végén egy U alakú zsákutcában is van egy áttörhető fal, itt szintén találsz Praxis kitet.

– Hengsha Court Garden: a szellőzőakna alján, a lift alá nézz be!

– Tai Yong Medical: a második emeleten, a harmadikra vezető útnál balra lesz egy folyosó, ami két irodához vezet, és az elsőben keresd!

– Tai Yong Medical: a hangárban két vezérlőhelyiséget látsz, amelyekhez létra vezet, az egyik a hangár kapuját nyitja, a másik pedig Praxis kitet rejt.

– Picus: ahogy beérsz rögtön egy nagy nyitott térben íróasztalokat látsz az alsó szinten, az egyik íróasztalban lesz egy Praxis kit.

– Detroit City Apartments: a Chiron Building-gel szemközti épület harmadik emeletén van egy hulla, mellette egy Praxis kit, de vigyázat, mert alá van aknázva.

STALKER SOC

➲ A S.T.A.L.K.E.R. - Shadow of Chernobyllal kapcsolatban kell a segítségetek. Az X18-as laborból kell iratokat elhozni. Az iratokat megszereztem, de kijutni nem tudom, mert annak a teremnek az ajtaját, amiben a bizonyos iratok voltak, valami zárva tartja. Hogy lehetne kijutni? ➲ CSERKÉSZ

Ha jól emlékszem itt nagy tűz volt, lángolt minden, amiért egy gömbszerű anomália a felelős. Szét kell lőni az anomáliát, persze nem egyszerű, mert mozog, és sokat sebez, de ha kinyírod, akkor elalszanak a tüzek, és kinyílik az ajtó.

MASS EFFECT

➲ A Mass Effect első részével van egy kisebb problémám. Windows 7 Home Premium 64-bites verziójára szeretném feltelepíteni. A dobozán fel van tüntetve a konfigurációs hibák fellépése Windows 7-nél, és szeretném tudni ismertek-e valamilyen patchet vagy más megoldást erre a problémára. Előre is köszöni hű olvasótok: ➲ ERTE.

Nincs vele különösebb probléma, legfeljebb annyi, hogyha hibát dob indításkor (de ez is inkább a többmagos CPU-k „sara"), akkor NE az Asztalról parancsikonnal indítsd, hanem a játék könyvtárában, a Binaries mappán belül lévő MassEffect.exe-vel! Esetleg még az imént említett fájl rendszergazdaként való futtatása javasolt (jobb egérgomb a fájlon, és Futtatás rendszergazdaként).

MINECRAFT

➲ A Fraps nevű programmal lenne problémám! Méghozzá a következő: amikor felveszek a Minecraft-ról bármilyen videót, a videó úgymond „sréhen eltolódik", sajnálom, elég hülyén fogalmazom meg, de csak így tudom körülírni. Kérlek titeket, segítsetek! Válaszotokat előre is köszönöm!

A Fraps és a Minecraft elég sok embernél nem fér össze, laggol, fagy, stb., tehát először talán érdemes lenne ablakban, és nem teljes képernyőn futtatni a Minecraftot, és úgy megpróbálni felvételt készíteni. Esetleg más videó-rögzítőkkel is megpróbálkozhatsz, ajánlanám például a Camtasia-t (ebből létezik 30 napos próbaverzió).

RESERVOIR DOGS

➲ Van egy kérdésem hozzátok. A Reservoir Dogs című játék szaggat, pedig a gépem elég lenne hozzá. Nem tudtok segíteni? A konfigom: 2GHz proci, 512 MB RAM, 128MB-s ATI Radeon 9600 videokártya. Ezen miért szaggat? Kösz mindent.

Integrált hangkártyánál a hardveres gyorsítást ki kell kapcsolni, és az akadozás megszűnik. Vezérlőpult -> Hangok és audioeszközök" -> Hangszóró beállításai - Speciális - Teljesítmény, és ott a hardveres gyorsításnál a csúszkát lehúzni...

STEAM

➲ A problémám a következő: már 2 éve játszok a STEAM-en zökkenőmentesen, soha semmi baj nem volt. De a múlt héten elindítom a Steamet és ezt írja ki: ERROR Steam.exe (main exeption): Torunsteam, you must firstconnecttothe internet. Csatlakozva vagyok az internethez, a tűzfalamhoz a Steam hozzá van adva, a vírusirtóm ESET Smartsecurity 5 (már próbáltam vírusirtó nélkül is), a netem pedig a következő: TP-link 54M Wireless G USB Adapter, hozzá tartozó routerrel. Kérlek, segítsetek, mert több mint 120 ezer forint értékű játékom van rajta (többek között CoD MW3 előrendelés) és nem szeretném mind ezt elveszíteni. Előre is köszi : ➲ ÁDÁM

A hibaüzenet pedig arra utal, hogy a netkapcsolat/tűzfal/router hármasnál hibádzik valami, vagy például valamilyen frissen telepített segédprogram (pl. Peer Guardian) kavar be. A Steam-mel is csináld meg a kötelező kört, azaz a Steam könyvtáradból a steamapps mappa (ebben vannak a játékok) és a steam.exe kivételével törölj ki mindent, így automatikusan frissíteni fogja magát, és ha a kliens lenne a hibás, akkor ez majd helyrerántja.

FIFA12

➲ Az a kérdésem lenne, hogy a FIFA12-ben az alap felbontás elég kicsi és nem találom, hogyan lehetne magasabbra állítani mind a felbontást, mind a részletességet? A válaszodért előre is hálás vagyok: ➲ CSABA

A Program Files(x86)\FIFA 12\Game\fifasetup könyvtárban a fifaconfig.exe-t indítsd el, és a képernyő beállításoknál megejtheted a műveletet.

THE CURSED CRUSADE

➲ A kérdésem: egyszerűen nem tudom megcsinálni még a játék elején azt a részt, amikor üldöz egy tag, és írja, hogy mikor mit kell nyomni. Ír ez jobbra nyilat, balra nyilat, föl- és lefele nyilat. Megnyomtam őket, amikor írta, de nem csinál semmit, vagyis a tag, aki üldöz, így is lelassít, és amikor utolér, akkor megöl. Számtalanszor próbáltam mindenféle gombot, WASD, nyilak, még a numpadon is nyomogattam a nyilakat. Nagyon szeretném továbbvinni a játékot, de nem

tudom. Nagyon hálás lennék, ha megmondanád, mit kell csinálni. Előre is nagyon-nagyon köszönöm: ➲ CSABA

Nézd meg a billentyűzetkiosztást a beállításoknál, aztán tegyük fel, hogy a WASD kombinációt használod a mozgásra. Nos, megkezdődik az üldözéses jelenet, futsz előre folyamatosan, tehát nyomod a W-t, majd amikor megjelenik a jelzett irány megvárod, amíg a jelzés körül a kör beszűkül és kivilágosodik, és pontosan ekkor megnyomod a megfelelő iránygombot. Például a balra nyíl esetében az A-t, az előre nyílnál pedig tessék felfüggeszteni a futást egy pillanatra, megvárni az időzítést, majd újra lenyomni a W-t . Tehát a nyilakhoz mindig az a gomb fog tartozni, amit a beállításoknál megadsz, mint mozgásirányt.

SABOTEUR

➲ A Saboteur játékkal lenne problémám. Megvettem igen jutányos áron 2000 pénzért a Tesco-ban (az vesse rám az első követ, aki ilyet még nem csinált khm-khm), és elinduláskor lefagy. Pontosabban töltéskor. Ha pedig megunom, és nyomok egy bármilyen gombot (bár van, hogy az se szükséges) teljesen magától újraindul a gép. Két kérdésem lenne:
1. Mi a lópimpiért van ez?
2. Hogy tudnám orvosolni videokártyafrissítésen kívül?
Előre is köszönöm: ➲ BLAZSEJ

Az Ati kártyák és a Win 7 kombináció esetén jelentkező fagyás egy igen idegesítő bug volt a játék megjelenésekor, amit aztán szinte rögtön korrigáltak is egy hotfix formájában. Az említett fájl a következő weblapról tölthető le: http://tinyurl.com/5uq4odq. A hotfix szinte biztosan orvosolja a problémát, ám ha négymagos CPU-d lenne, akkor lesz még egy kisebb teendőd, ehhez meg tessék elolvasni a hotfix readme-jét.

TANGLED

➲ A segítséged szeretném kérni az Aranyhaj című játékkal kapcsolatban. Az elején tartok még az erdőben,már sok pontot szereztem, és elég sokáig eljutottam. De a játék újraindításánál elölről kell kezdenem, a könyvbe rajzolt állatok és növények maradtak, de minden elölről megy. A kérdésem, hogyan lehet menteni benne? Vagy az egyes pályákat végig kell vinni? Kérlek, ha tudsz segíts. Előre is köszönöm! ➲ KATA

Csak a chapterek (fejezetek) végén ment, és a mentés automatikus. Tehát semmiképpen ne hagyj félbe pályát. Ha esetleg elakadnál a youtube-on van végigjátszás - http://tinyurl.com/649nebc. Abban az esetben pedig, ha a fejezetek végén nem mentene, akkor rendszergazdaként kellene indítani a játékot, ez pedig a következőt jelenti: az Asztalon, a játék parancsikonján nyomj jobb egérgombot, és a felugró menüben válaszd a Futtatás rendszergazdaként lehetőséget!

BF BC2

➲ Akárhányszor bekapcsolom a multit a Bad Company 2-ben mindig kiírja, hogy megszakadt a kapcsolat az EA szervereivel. Kilépek a játékból, és látom, hogy már nincs netem, pedig mielőtt beléptem a játékba volt. Máskor pedig soha nem szokott megszakadni a netkapcsolatom. A single működik teljesen, hibátlanul. Mi lehet a gond(természetesen eredeti játék)? Előre is nagyon köszönöm a választ, mert már nagyon szeretnék multizni! Már újra is telepítettem, meg minden, de semmi nem változott...

Ezt találtam: akik router mögött vannak, és csatlakozási problémájuk van a szerverekhez, azok próbálják meg a portforwardingot az alábbiakon:
18390 TCP Kimenő
18395 TCP Kimenő
18395 UDP Kimenő
13505 TCP Kimenő
80 TCP Kimenő
Megjegyzés: előtte azért nézd meg, hogy a UPnP be van-e kapcsolva a routeren.

HALF LIFE 2

➲ Nemrég megvettem a Half Life 2 Episode Packet. Próbáltam telepíteni, de nem fogadta el a kódot amit adtak hozzá. Lehet valahogy kérni egy másikat? (eredeti a játék, boltba vettem) Üdv. : ➲ BENCE

A Steam kliensben, a Games - Activate a product on Steam procedúránál írd be a szériaszámot, amennyiben nem fogadja el, két lehetséges ok/hibaüzenet kerülhet elő, az egyik, hogy a kód hibás, a másik, pedig, hogy „foglalt", azaz valaki már felhasználta. Az első esetben egyértelműen irány a bolt, vagy a forgalmazó, és természetesen vissza kell venniük. A második eset már nem ennyire egyértelmű, itt azért tessék átgondolni, hogy biztosan nem variáltál a Steam fiókokkal a telepítés során (mert a játék azon Steam accounthoz kötődik örökre, amelybe először beírtad a cd-key-t). De ha tényleg minden szabályosan zajlott, és kizárható, hogy te vagy akár más használta volna fel a kódot, akkor ez esetben is lehet reklamálni a boltban (csak ugye a bizonyítás itt már meredekebb)...

DRAGON AGE

➲ A Dragon Age: Origins nevű játékkal van egy kis problémám.
1. Itt vagyok a Brecilian erdőben, és van itt valami Forest Barrier nevű köd, vagy valami olyan és az utamban áll, de biztos vagyok benne, hogy arra kell tovább menni. Hogy lehet megsemmisíteni vagy átmenni rajta?
2. Szintén az erdőben van egy úgynevezett Firing Point. Ezzel mit kell csinálni?
3. Van egy bizonyos Mountaintop nevű hely, és a hegyen van egy High Dragon nevű sárkány. A kérdésem az lenne, hogy hogyan lehet elérni, hogy jöjjön le?
4. Denerimben van pár terület, amiket nem tudok elérni. Mikor tudok ezekbe bejutni?
Végezetül pedig, nagyon tetszik az újság még mindig és jó, hogy már van hozzá poszter is. De azért remélem, hogy a többi számban is lesz poszter.

1. A Vén tölggyel beszélj (The Grand Oak), kell neki a makkja (acorn). Mondjuk ki ne akarná a makkját visszaszerezni a helyébe, főleg ha az egy őrült remeténél (madhermit) van. Agyon is lehet csapni ezt az illetőt, vagy a makkért cserébe egy vérfarkas bőrt (Werewolf Pelt) beáldozni.
2. Ez a helyszín egy questhez kapcsolódik, nevezetesen a Sign of Safe Passage címűhöz (Denerim, Market District, Gnawed Noble Tavern, csapost keresd, és a D fedőnevű rablóvezér feladatai között lesz). A lényeg, hogy az említett pontról egy nyilat kell kilőnöd, és a jelzésre elősereglő zsoldosokat legyakni.
3. A High Dragon nem csak úgy „lejön", tehát nincs olyan verzió, hogy felkiabálsz, „hé, gyere le, oszt széjjelkaplak", és akkor leballag. Ellenben a The Urn of Sacred Ashesquest végén mindenképp találkozni fogsz vele, illetve Morrigan személyes küldetését (ehhez a Black Grimoire giftnek időben nálad kell lennie - Circle Tower 2. szint, Senior Mage Quarters, First Enchanter Irving's office) ha elvállalod, ez meg a Flemeth's Real Grimoirequest, és Flemeth halála mellett döntesz, szintén összecsaphatsz egy ilyen sárkánnyal. Nem lesz könnyű menet.
4. Gondolom, később, ahogy haladsz előre a történetben...

SIMS 3

➲ Nemrég kaptam meg a Sims 3-at (az Álomállások kiegészítő is megvan). Lenne a karrierekkel kapcsolatban egy kérdésem. Orvosi szakmát szeretnék majd a karakteremnek, de bárhogy állítom össze a jellemvonásait, mindig több munkával kapcsolatos életcélt kapok (5-öt sorsol a gép, 1-et meg én választok). Próbálgattam sok mindent, néha sikerült is beraknom az orvosi életcélt, de mindig kaptam mellé valami mást is (érj el 10-es szintet a katonaságnál, érj el 10-es szintet a politikai pályán stb...). Furán jön ki, hogy az egyik életcélom, hogy az orvosi szakma csúcsán legyek, a másik meg hogy közben katona is legyek. Tudnál abban segíteni, hogy melyek azok a jellemvonások melyekkel csak az „érj el 10-es szintet az orvosi szakmába" életcélt kapom, a többi meg valami egyéb dolog legyen? (már ha lehetséges egyáltalán ilyen összetétel). Ha esetleg valami jó honlapot tudnátok mondani, ahol ez a téma rendesen ki van vesézve, azt megköszönném (angol nyelv nem gond). Előre is köszönöm a választ! ➲ NOKK

A Sims3-ban nem mélyedtem el annyira – üssetek agyon –, hogy tudjam a választ, de találtam egy jónak tűnő leírást az egészségügyi karrierről: http://tinyurl.com/6zsulkk

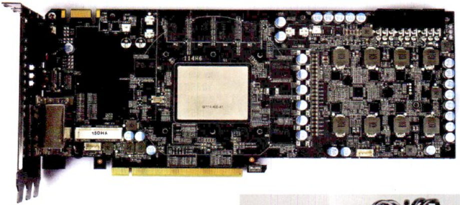
DUNGEON SIEGE 2

➲ Lenne egy problémám a Dungeon Sige 2-vel, és annak a magyar mod-jával. Ez az ablak (kép mellékelve), akkor jön fel, amikor el akarom indítani a kiegészítőt. Próbáltam átírni dolgokat, de csak összekutyultam mindent, úgyhogy újra is lett telepítve. Ám akármelyik mappát adom meg neki telepítési útvonalként, nem tetszik neki, és nem hajlandó feltelepülni. Olyan mintha a rendszer nem is tudná, hogy fel van telepítve, vagy nem tudom. Hálás köszönet, ha adtok segítséget! ➲ ATTILA

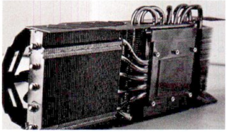
Szerintem kezd elölről a telepítési procedúrát, ugyanis nagyon fontos a sorrend, sőt egy rendes uninstall sem árt. Tehát a Vezérlőpult – Programok eltávolítása menüpontnál szedd le a játékot, aztán takarítsd ki a registry-t (pl. ccleaner). A telepítést az alábbiak szerint végezd el.
1. Dungeon Siege 2 telepítése
2. v2.20 Patch telepítése (szükséges!)
3. Broken World kiegészítő lemez telepítése a DS2 könyvtárába!
4. MAGYAR MOD v2.0 telepítése.

Megújul a GeForce GTX 560

TERMÉK NEVE **GEFORCE GTX 560 TI** GYÁRTÓ **COLORFUL TECHNOLOGY** MEGJELENÉS **NEM ISMERT** ÁR **NEM ISMERT**



Pár napja csiripelik a madarak, hogy az nVidia egy továbbfejlesztett GeForce 560 Ti videokártyával rukkol elő. Nos, a cikk írásának pillanatában már biztos, hogy jön egy ilyen VGA, méghozzá az ázsiai Colorful tálalásában, akik híresek különleges(en drága) megoldásaikról. Az új – egyébként külön még el nem nevezett – GeForce 560 Ti sem kivétel e trend alól, sőt, már rögtön a méretével felhívja magára a figyelmet, nyákja ugyanis olyan nagy, mint egy GeForce 570-é vagy 580-é. Erre azért volt szükség, hogy a Colorful mérnökei elhelyezhessék rajta a VRM áramkört, ami 300 Wattnyi teljesítmény biztosítására képes, meglehetősen tuningbaráttá téve a kártyát. S ha már tuning: a gyártósoron külön válogatott GDDR5-ös memóriákat szerelnek a nyákra, hogy a VGA minél inkább bírja az erőszakos teljesítménynövelést. Ha pedig ez még nem lenne elég, a kártyán van egy rejtélyes bővítőhely, mely egy kínai weblap információi szerint arra jó, hogy 8-ról 12 fázisúra növelhessük a tápellátást. A Colorful szörnyetege nem egy, hanem két BIOS-t futtat, bővíthetősége révén alkalmas lehet a Full HD tartalmak vezeték nélküli továbbítására, tuningolásának pedig maximum a hő szab határt, igaz, az sem sokáig, köszönhetően a hatalmas, hűtőcsöves bordáknak. A bivalyerős konstrukció persze kifejezetten tuningőrülteknek és gyűjtőknek készül, így bár nincs hivatalos ár és megjelenés, esélyes, hogy nagyon drága szerkezettel lesz dolgunk, ami valószínűsíthetően az év végén kerül forgalomba Ázsiában, és talán Amerikában.



Problémás lehet az iPad 3 gyártása

TERMÉK NEVE **IPAD 3** GYÁRTÓ **APPLE**
MEGJELENÉS **2012 Q1** ÁR **NEM ISMERT**

Az iPad 3-ról egyre több pletykát hallani. Most például azt szellőztették meg az internetes bugyrok, hogy a tablet 2048 x 1536 natív pixelfelbontású kijelzőjének tömeggyártása problémás lehet. Ugyan az Apple erőlteti a gyártósorok novemberi startját (a gép tavasszal jelenne meg), de ha ez mégsem sikerül, akkor állítólag az iPhone 4-nél is látott megoldást alkalmazva egy 1600 x 1200-as LCD panel mellett döntenek, ami a Retina Display technológiának hála „széthúzná" a képet és ki tudja tölteni a 2048 x 1536 felbontást. A szakértők mindenesetre úgy vélik, hogy ez a „B-terv" rossz ötlet, mert az iPad 3 túl nagy a szép skálázáshoz, és emiatt a képminőség jelentősen romlik. Nincs sok idő dönteni.

Android a Windows alatt

TERMÉK NEVE **BLUESTACKS APP PLAYER** GYÁRTÓ **BLUESTACKS** MEGJELENÉS **NEM ISMERT** ÁR **INGYENES**

Bár a Microsoft gyártja a világ legelterjedtebb operációs rendszereit, a mobiltelefonok és tabletek világában egyelőre nem képes labdába rúgni. Így aztán, ha valakinek nincs androidos mobilja, akkor esélytelen, hogy a rá fejlesztett alkalmazásokat kipróbálja. Ez a szomorú helyzet azonban hamarosan megváltozik, ugyanis a Blue Stacks egy olyan programot fejlesztett ki, ami képes futtatni a Google operációs rendszereinek alkalmazásait PC-n. A Blue Stacks App Player egy emulátor, ami virtuális androidos környezetet teremtve futtatja az áhított programokat. Ebből kifolyólag a gyengébb gépeken akadhatnak teljesítménybeli problémák, de a felhasználók eddigi tapasztalatai alapján elmondható, hogy egy átlagos játékos gépén már tökéletes sebesség érhető el. A Blue Stacks App Player egyelőre csak egy ingyenesen letölthető alfaverzióval bír, ami természetesen programhibák tömkelegét jelenti, és csak a Windows 7-et támogatja. A fejlesztők szerint viszont hamarosan jön a teljes verzió, ami 10 beépített alkalmazással érkezik, valamint további 26-ot lehet majd rátelepíteni. Tervben van egy Pro kiadás is, ami pénzbe kerülne, de végtelen mennyiségű alkalmazást fel lehetne installálni rá. A cég próbálkozása egyébként felkeltette a nagyvállalatok figyelmét, az AMD, a Citrix és még több gyártó összesen 14 millió dollárral járult hozzá a munkálatokhoz. Ennek oka, hogy a PC-s gyártók nagy része csak most eszmél rá, milyen fontosak a tabletek, és sokuk (pl. az AMD) a Windows 8-cal szeretne belépni a piacra.

Isten veled, Sony Ericsson!

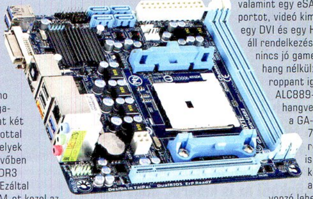
A Sony Ericsson megszűnik létezni, lévén a Sony laza 1,05 milliárd euró fejében kivásárolja az Ericssont. Noha sokan vannak, akik most elmorzsolnak egy nosztalgia szülte könnycseppet, a lehetőségek tárháza nekünk, felhasználóknak csak bővülhet ezáltal. A japán gyártó minden bizonnyal arra készül, hogy egy közös hálózatba kapcsolja a játékkonzolokat, az internetes televíziókat és a mobiltelefonokat, ehhez pedig nincs is jobb egy közös felhasználói platformnál, melynek alapja lehet a már bevált Android. A lépésre egyébként üzletileg is szükség volt, mert az utóbbi negyedévekben a Sony Ericsson rendre veszteséget termelt, így elkélt már a megavállalat keleti hátszele. A többit az idő dönti el.

Sony Ericsson

Kis alaplap nagy játékra

TERMÉK NEVE **GIGABYTE GA-A75N-USB3** GYÁRTÓ **GIGABYTE** MEGJELENÉS **NEM ISMERT** VÁRHATÓ ÁR **NEM ISMERT**

A Gigabyte új, játékosoknak tervezett alaplappal rukkolt elő, ami önmagában még nem lenne érdekes. Az viszont mindenképp megér egy misét, hogy a lap a mini-ITX szabványba tartozik, szóval meglepően kicsi. A keresztségben GA-A75N-USB3-nak elnevezett alaplap az AMD A75-ös lapkészletére épül, processzorfoglalata pedig Socket FM1, ami lehetővé teszi a Llano APU egységek befogadását. A CPU foglalat két DDR3-as memóriaslottal tart kapcsolatot, melyek már támogatják a jövőben érkező, 16 GB-os DDR3 RAM-modulokat is. Ezáltal összesen 32 GB RAM-ot kezel az alaplap, ami bőven elég lehet minden játékos számára. A videokártyáért egyetlen PCI Express 2.0 x16-os foglalat felel, ami ugyan nem teszi lehetővé a több VGA-val szerelt gép építését, de megfelelő kártya kiválasztásával megoldható, hogy a már említett Llano APU integrált videó vezérlő összedolgozzon vele, ezáltal erősítve a vizuális teljesítményt. Meghajtók frontján kapunk négy darab belső SATA 6 Gbps-os, valamint egy eSATA 6 Gbps-os portot, videó kimenetből pedig egy DVI és egy HDMI 1.4a port áll rendelkezésünkre. Persze nincs jó gamer lap megfelelő hang nélkül: a Gigabyte egy roppant igényes Realtek ALC889-es integrált hangvezérlőt szerelt a GA-A75N-re, ami 7.1+2 csatornás rendszereket is hiba nélkül kezel. Bár az alaplap nagyon vonzó lehet, ha valaki kis méretben szeretne erős konfigurációt összerakni, a Gigabyte eddig sem megjelenési dátumot, sem várható árat nem kötött az orrunkra. Mi mindenesetre úgy sejtjük, drága mulatság lesz.



Dupláz az ARM

TERMÉK NEVE **ARMV8** GYÁRTÓ **ARM**
MEGJELENÉS **2012** VÁRHATÓ ÁR **NEM ISMERT**

A brit ARM egyre nagyobb szeletet hasít a mobilkészülékek processzorgyártásából, mivel viszont szeretnének betörni a szerverpiacra, az ARM TechCon rendezvényen bejelentették az ARMv8 nevű architektúrát, mely a vállalat első 64 bites próbálkozása. Hát igen, a sok adatot kezelő vasakba rengeteg memória kell, amit már nem képes kiszolgálni a 32 bites technológia. Az új magok két feldolgozási módszert alkalmaznak, így 32 és 64 bites módban egyaránt üzemelhetnek, többet viszont nem árul el a cég a termékről, így sem árat, sem megjelenést nem tudunk mondani. Utóbbiról annyi azért kiderült, hogy a processzorok jövőre kerülnek bemutatásra, illetve hogy a Microsoft is beállt az ARM támogatók sorába.

Elhunyt Steve Jobs

Bár a kedves olvasó már valószínűleg hallotta, azért a tisztelet jeleként mindenképpen megjegyeznénk, hogy október 5-én elhunyt Steve Jobs, az Apple alapítója és igazgatója. Helyét még augusztusban vette át Tim Cook, Jobs ugyanis a rák végső stádiumával küzdött, bár akkor még sokan remélték, hogy egyszer visszatér a cég élére. Sajnos nem így lett, végül a betegség győzött. Steve Jobs 56 évet élt.

Közeleg az AMD Trinity megjelenése

TERMÉK NEVE **AMD TRINITY** GYÁRTÓ **AMD** MEGJELENÉS **2012. Q2** VÁRHATÓ ÁR **TERMÉKSPECIFIKUS**

Az AMD Llano APU-i legyenek bármilyen jók, gyártási nehézségekkel küzdenek, így az AMD-nek jövőre muszáj lesz új vezérlővel előállni. Ez lesz a Trinity, melyről egy hírszivárgásnak hála rengeteg érdekesség derült ki a napokban. Az új APU az AMD friss Virgo platformjára épül majd, mely 32 nm-et technológiával készül, processzormoduljai pedig a Bulldozer továbbfejlesztésének számító Piledriverekből állnak. Bár még a Bulldozer is új, a Piledriver jobb energiamenedzsmentet és Turbo Core 3.0-at kínál, mindezt jelentős teljesítménynövekedés mellett. S hogy ez mit jelent a Trinityre nézve? Nos, az AMD reményei szerint az új processzormodul 20%-kal lesz gyorsabb a Llanoban találhatónál, ami azért nem kevés. Továbbá a grafikus vezérlő is erősödik: egy Radeon 7000-es modellt kapunk, teljes körű DirectX 11 támogatással, amit a Barts és a Cayman GPU-k egy összemosott változata hajt. Az UVD motor maradt az egyszer már bevált a 3.0-ás változat, viszont kiegészül az úgynevezett Secure Asset Management Unit-tal (röviden SAMU), melynek feladata, hogy a védett anyagok titkosításának feloldása alól tehermentesítse a processzormagokat – magyarul a Blu-ray filmek nézése közben a mostani értékekhez képest csökkenni fog a gép fogyasztása. A grafikus vezérlő összesen 30%-kal teljesít majd jobban a Trinityben, mint a Llanóban, ami a fent említett 20%-kal összesítve már tényleg jelentős előrelépés. A Trinityk különböző osztályokban érkeznek, gyártásuk 2012 márciusában indul meg.

Boltokban az új Aspire

TERMÉK NEVE **ACER ASPIRE S3-951-2464G34ISS** GYÁRTÓ **ACER** MEGJELENÉS **MEGJELENT**
VÁRHATÓ ÁR **240 EZER FORINT**

Boltokba került az Acer ultravékony Aspire sorozatának első modellje, az S3-951. A készülék 1,6 GHz-es Intel Core i5-2467M processzorral lett felszerelve, melyet 4 GB-nyi DDR3-as rendszermemória támogat. A grafikus megjelenítésért a processzorban található Intel HD Graphics 3000-es egység felel, míg háttértárként egy 320 GB-os merevlemezt és egy 20 GB-os SSD meghajtót kapunk. Ez persze csak a legkisebb verzió, sorra jön majd a többi is (egy ezer, egy ezerkétszáz és egy ezernégyszáz eurós típus).

Batman az nVidiát választja

TERMÉK NEVE **GEFORCE 560 ÉS ANNÁL JOBBAK** GYÁRTÓ **NVIDIA** MEGJELENÉS **MEGJELENT**
VÁRHATÓ ÁR **TERMÉKSPECIFIKUS**

Az nVidia meghirdette a Gear up! programot, aminek keretében minden olyan vásárló, aki GeForce 560, vagy annál fejlettebb videokártyát vásárol, ingyenes letöltőkódot talál a Batman: Arkham City PC-s változatához. A játék Európában november 18-án fog megjelenni, és támogatja majd az nVidia PhysX technológiáját, hogy látványosabb fizikai interakciókat eredményezzen, mint konzolon (hulló üvegszilánkok, cserepek, stb.). Akit érdekel a játék, és ki akarja használni minden képességét, annak ez jó üzlet.

Asus N55SF notebook

JÁTÉKGÉP ÁLRUHÁBAN

[ÍRTA HORVÁTH PATRIK]

Az Asus kivételesen nem egy méregdrága notebookkal akarja meghódítani a játékos kedvű felhasználók szívét, hanem egy racionális, sok tekintetben kategóriáján túlmutató masinával. Ha karácsonyra egy igazán erős notebookot szeretnél kérni, az Asus N55SF-fel mindenképpen érdemes számolnod, a cikkünkből az is kiderül, hogy miért.

Sok gyártó vállalja be manapság, hogy kifejezetten játékosoknak szánt notebookokat készít, még akkor is, ha esetleg a szóban forgó modellből annyira kevés fogy, hogy végül csak veszteséget termel. Az Asus is ezek közé a cégek közé tartozik, azonban most nem egy több százezres, G szériás csillagrombolóhoz volt szerencsénk, hanem a gyártó legújabb multimédiás sorozatának 15,6"-os változatához, amely tulajdonságainak köszönhetően ugyanúgy a játékosok kedvence lehet, mint a fekete, futurisztikus külsővel megáldott laptopok.

LÁSSUK AZ ALAPOKAT

Az N55SF két színben is elérhető, nálunk fehérben járt ezüst billentyűzettel, ami véleményünk szerint szebb, mint a klasszikus fekete-ezüst párosítás, de ez ízlés dolga. Ami biztos, hogy hiába készül 99%-ban műanyagból a gép, a cég igyekezett minőségi alapanyagokat használni a tervezésnél, így a készülék kézbevétele után egyáltalán nem érezni, hogy bármit is kispóroltak volna belőle. A zsanérok is elég erősen tartanak, így valószínűsíthető, hogy a mindennapos hurcolászás során se fáradnak el túl hamar. Kinyitás után az első dolog, amely szemet

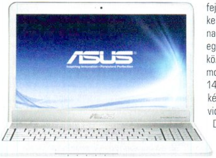
A kellemesen dizájnos külső alatt meglepően erős hardver lakozik.

MŰSZAKI ADATOK

- 15,6" kijelző
- 1600x900 felbontás
- Intel Core i3-2310M 2,1 GHz CPU
- 4 GB RAM DDR3 1300 MHz SDRAM
- NVIDIA GeForce GT 555M VGA
- 500 GB 5400rpm HDD
- 6 cellás akkumulátor
- HD web camera
- 802.11 b/g/n wifi, Bluetoooth
- Bang & Olufsen ICEpower SonicMaster hangkártya
- 1xHDMI, 2xUSB 2.0, 2xUSB 3.0

Asus N55SF teljesítményteszt	
DiRT 2	1366×768 Medium: 64,5 fps
Far Cry 2	1366×768 Ultra High: 46,4 fps
Resident Evil 5	1366×768 High: 69,2 fps
Street Fighter IV	1366×768 Max 4×AA: 72,4 fps
S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat	1366×768 Medium: 70 fps
3DMark 11 Performance:	GPU Score 1219
3DMark Vantage Performance:	GPU Score 6715

szúr, az a matt kijelző, amely ráadásul a tesztelt modellnél 1600x900-as felbontással rendelkezett, amely ehhez a mérethez optimális választás (létezik még 1366x768-as, illetve 1920x1080-as változat is a sorozaton belül).



A betekintési szögei átlagosak, a színek is elég hideg árnyalatúak kezdetben, de utóbbin pár perc alatt segíthetünk (vagy a Windows beépített kalibrátorával, vagy a videokártya driverében elhelyezett színprofilokkal), előbbi pedig nem olyan zavaró, főleg az után, hogy rájöttünk, milyen éles képet produkál a megjelenítő. Ha esetleg pixelhibát találnánk rajta, ne aggódjunk, ugyanis az Asus a vásárlástól számított 30 napon belül ezt díjmentesen orvosolja. A fényerő tartomány kellően tág, viszont a minimális fényerő talán lehetett volna még egy fokkal alacsonyabb, korom sötét szobában picit zavaró lehet – más kérdés, hogy egy szeme világát féltő játékos ilyenkor minimum felkapcsol egy lámpát.

MI TALÁLHATÓ ODABENN?

Ami a hardvert illeti, a mi példányunkban egy mezei Intel Core i3-2310M processzor dolgozott 2.1 GHz-en, két maggal és Hyper-Threading támogatással. Ez a leggyengébb CPU, amivel az N55SF-et megvásárolhatjuk, a másik véglet a négymagos Core i7-2630QM, de azt már csak jóval drágább változatban találjuk meg, igaz, még így se közelítjük meg a G sorozatba tartozó masinák átlagos árcéduláját. A 4 GB memória mellett már szinte szó nélkül elmegyünk, a lényeg viszont a videokártyán van. A GeForce GT 555M névre valószínűleg a notebookokban kevésbé jártas olvasóink nem kapják fel a fejüket, de tudniuk kell, hogy perpillanat ez az NVIDIA egyik legerősebb középkategóriás mobil kártyája. A 144 shaderrel büszkélkedő VGA 1 GB video memóriát és DirectX 11 támogatást is kapott, így nyugodtan mondhatjuk, hogy bőven alkalmas a mai játékok futtatására, akár natív felbontásban is. További jó hír, hogy a processzorba integrált Intel HD Graphics 3000-ről se kell lemondanunk, az automatikus váltáshoz az NVIDIA Optimust technológiáját használja a gép, de beállíthatjuk azt is, hogy melyiket preferáljuk a kettő közül. Az integrált az üzemidőre, a dedikált a játékok alatt produkált sebességre van jó hatással.

Az USB 3.0 támogatás ma már alap dolognak számít az asztali gépek esetében, de notebookoknál sajnos egyelőre nem ilyen jó a helyzet. Az N55SF ettől függetlenül rendelkezik ilyen csatlakozókkal, ráadásul alvó üzemmódban is képes a rájuk dugott eszközöknek áramot biztosítani, így jó esetben a mobiltelefonunkat fel is tölthetjük, miközben nem használjuk a gépet. A cég Instant On funkciója elméletben a gyorsabb felállást lenne hivatott elősegíteni egy alvós üzemmódból való visszatérés során, de ennek áldásos hatását a mindennapokban egyáltalán nem éreztük, így ezt betudtuk egy marketing húzásnak. A gép abszolút könnyen szerelhető, a fél hátlapot le lehet csavarozni, így ha az alap 500 GB-os merevlemez a maga 5400-as fordulatszámával lassú lenne, vagy a tárkapacitását keveselljük, bátran kicserélhetjük egy másikra, vagy tehetünk a helyére SSD-t is. A hűtőrendszer hatékonysága valamivel az átlag felett van, hiszen a 80 fokot elég nehezen sikerült túllépnünk akár a legizzasztóbb helyzetekben is, ráadásul a gép

zajszintje bőven az elviselhető tartományban maradt. Normál használat mellett 50 fok körüli hőmérsékletre számíthatunk mind a processzornál, mind a videokártyánál, de ami még fontosabb, hogy ilyenkor a gép kifejezetten csendes.

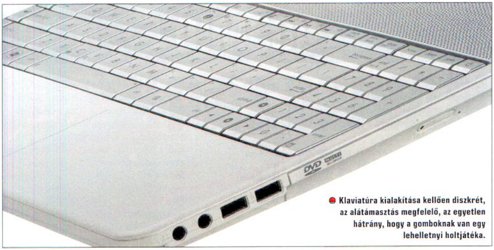
HALLATJA A HANGJÁT

Az erős videokártyán felül a gépnek még egy erőssége van, ez pedig a hangzás. A híres Bang & Olufsen tervezte rendszer egy külön mélynyomót is tartalmaz, amely kivételesen nem a gép alján foglal helyet, hanem egy 2,5 milliméteres jack csatlakozón keresztül kapcsolódik a készülékhez. Mérete nem túl nagy, ettől függetlenül nagyon sokat javít a rendszer hangzásán, ami a mélynyomó nélkül is simán az átlag felett teljesít.

A hatcellás akkumulátorral átlagosan 3 órán keresztül használhatjuk a gépet, ha érdemi munkát végzünk, de dokumentumok olvasgatásával a 4,5-5 óra sem elképzelhetetlen. Természetesen, ha játszunk, akkor nagyjából 1-1,5 óra alatt lemeríthetjük a telepet, de ebben nincs semmi meglepő. Ami az ergonómiát illeti, a billentyűzet alátámasztása kellően jó, egyedül a gomboknak van némi holtjátéka, de az átlagos Asus klaviatúráknál bőven jobb az N55SF-ben található megoldás. A gépelést segíti, hogy bár van numerikus rész is, a gyorsgombok a billentyűzet bal oldalára kerültek, jobbra tolva így a hasznos részt. A touchpad felülete elég nagy és könnyen használható, illetve korlátozott számban multi-touch képességeket is kapunk, ugyanakkor a bal és jobb egérgombokat a gyártó nem választotta el fizikailag egymástól (egy nagy gombnak kell a bal, illetve jobb szélét nyomogatnunk), ráadásul kezelésükhöz az átlagnál nagyobb erőt kell kifejtenünk.

GAMEREK FIGYELMÉBE

A játékok alatt mutatott remek teljesítmény, nagyfelbontású, matt kijelzője és meglepően jó hangrendszere miatt a játékosok könnyen megtalálhatják racionális választásukat az Asus N55SF személyében. A nálunk járt változat 64 bites Windows 7-tel és 2 év garanciával jelenleg 225 ezer forint körüli áron vásárolható meg, de a kínálat elég széles, így biztosan megtaláljuk a nekünk tetsző példányt.



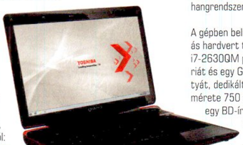
Klaviatúra kialakítása kellően diszkrét, az alátámasztás megfelelő, az egyetlen hátrány, hogy a gomboknak van egy lehelletnyi holtjátéka.

A touchpad mérete megfelelő, kényelmesen használható, és a manapság divatos multi-touch mozdulatok egy részét is felismeri.

TOSHIBA QOSMIO F750 3D

Egyre nehezebb kitűnni a noteszgépek mezőnyéből – a Toshiba az F750 3D esetében az aktuális, legdurvább komponensek beépítése helyett, a különleges kijelzőt választotta.

A Toshiba termékpalettáján a Qosmio sorozatba azok a noteszgépek tartoznak, amelyeket szép magyar szóval asztaligép-helyettesítőknek (az angol desktop replacement kifejezésből) hívhatunk. Ebben a kategóriában vannak a gamernotik mellett a hordozható mérnöki munkaállomások, és az olyan nagy multimédiás gépek is, mint az F750 3D.



Az, hogy ezt a gépet nem a repülőn, buszon vagy éppen az ágyban is dolgozó üzletembereknek szánták, azonnal egyértelművé válik, amint kivesszük a dobozából: a 39×27×4 cm-es méret és a 3,2 kg-ot meghaladó tömeg nem éppen a szubnotebookok sajátja, és a gép mellé járó tápegység is elég combos, nem szeretnénk túl gyakran begyömöszölni a táskánkba. A nagy méretért cserébe legalább az asztalon kényelmes használni, hiszen bőven van hely a billentyűzetnek, nem kell a kiosztást teljesen összezavarni. A gépház kialakítása olyan, hogy a kijelző egy vaskos központi zsanér körül fordul el, ez pedig hátulról védi a monitort. Az így létrejövő, a felhasználó felé néző íven ott díszeleg a harman/kardon felirat, mutatva, hogy a Toshiba a híres hifi gyártóval együttműködve készítette a noteszgép hangrendszerét. Ettől függetlenül arra ne számítsunk, hogy így lemondhatunk a külső hangfalakról: az F750 sem képes helyettesíteni egy rendes, mélynyomóval kiegészített többcsatornás hangrendszert.

A gépben belül egy erős középkategóriás hardvert találunk: négymagos Core i7-2630QM processzort, 4 GB-nyi memóriát és egy GeForce GT 540M videokártyát, dedikált memóriával. A merevlemez mérete 750 GB, az optikai meghajtó pedig egy BD-író. Mindezekkel a 15,6"-os képernyővel felszerelt gép egész szép teljesítményre képes, ami 3DMark 11 alatt Entry beállításokkal 1708 pontot, 3DMark Vantage alatt pedig 18152 pontot jelent. Ebből is látható, hogy a legújabb játékok esetében nem érdemes a maximális részletességet bekapcsolni, és az egyébként Full HD-s (1920×1080 pixeles) felbontással sem muszáj próbálkozni. Ez a kijelző egyébként az F750 3D legnagyobb különlegessége, ugyanis szemüveg nélküli 3D-s megjelenítésre képes. Az ilyen megoldások egyik problémája szokott lenni, hogy a kép nem mindenhonnan látszik jól – a Toshiba itt azt találta ki, hogy a monitor feletti webkamera segítségével folyamatosan figyeli a néző helyzetét, és úgy állítja be a képernyő lentikuláris rétegét, hogy bárhogy is vagyunk, az ideális nézőpontban tartózkodjunk. A 3D-s kép kihasználásához a játékok sem rosszak, de a noteszgépek korlátozott grafikus teljesítménye miatt igazából inkább a filmekhez ajánlható ez – a Blu-ray 3D filmek tökéletesek, a 2D-3D konverzió pedig, ha tökéletesnek nem is mondanánk, de mindenképpen élvezhetőek. Egyébként, ha többen is szeretnénk mozizni, és van otthon egy megfelelő 3D-s tévénk, akkor azt is használhatjuk, hiszen az F750 HDMI kimenete 1.4-es szabványú, azaz képes a 3D-s videó továbbítására is. Ami a többi csatlakozót illeti, a HDMI-n kívül kapunk egy USB 3.0-ás és három USB 2.0-ás portot, egy D-Sub kimenetet és egy antennacsatlakozót – ahhoz képest, hogy milyen komoly gépről van szó, ez elég szegényesnek tűnik, nekünk hiányzott például az eSATA és egy ExpressCard bővítőhely is ahhoz, hogy teljes legyen a kép.

7.0

Eszköz
notebook
Info
toshiba.hu
Ár
kb. 430 000 Ft

Speciális megoldások és közepesen erős hardver

GIGABYTE A75-UD4H

A 2011 nyarán útjára indított FM1-es platform volt az AMD első asztali fúziós terméke, de sajnos a hosszas késés megtette hatását, így a második generációs Intel Core i processzorok árnyékában, a Bulldozer megjelenése előtt, a felhasználók nem rohanták meg a PC kereskedéseket.

A helyzetet tovább rontotta, hogy kevés, és az eddigieknél nem jobb ár/érték arányú „A" szériás processzorok nem hoztak különösebb újdonságot sem sebességben, sem pedig CPU-szolgáltatásokban. Amiben azonban nagyon jók, az az integrált grafikus chip: ez képes akár egy 15-20 ezer forintos videokártya 3D-s sebességét és szolgáltatásait is hozni. Az elmúlt néhány hónapban egyre több processzor jelent meg az FM1-es foglalatba, és az AMD is megszellőztette hosszú távú terveit a platformmal, így egyre vonzóbbá vált az FM1-es világ.

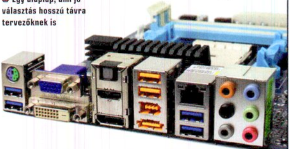
A chipkészletből kétféle érhető el, ám a középkategóriásnak tekinthető platformon továbbra is az A75 jelenti az abszolút legjobbat. Ilyen chipkészlet dolgozik a Gigabyte új, A75-UD4H lapján, annak minden extrájával. Az ATX lap hagyományos elrendezésű, különösebben trükkös elrendezést vagy hűtési megoldást nem találni rajta. Ami azonban sokkal izgalmasabb, az a szolgáltatások listája. Az FM1 foglalat melletti 4 DIMM helyre akár komoly tuningramokat is pakolhatunk, hiszen a lap 2400 MHz-ig állja a sarat – erre szükség is van a memória-sávszélességben meglehetősen limitált FM1 platformnál. A 6 darab SATA6G vezérlő mellett a fejlesztők az USB 3.0-t sem felejtették le, így ebből kereken 4-et kapunk a 10 USB 2.0-ás csatlakozás mellett. A CrossFireX videokártya-alrendszer sem gond az UDH4-nek, ám a második x16-os PCIe foglalat már csak x8-as sebességgel üzemel. Érdekes módon a Firewire sem maradt le, pedig erre egyre kisebb az igény a felhasználók körében.

8.8

Eszköz
Alaplap
Info
hu.gigabyte.com
Ár
kb. 28 000 Ft

Mindezen hardveres extrák mellé a Gigabyte számos egyedi szolgáltatást is pakolt, amiket egy új elnevezés mögé rejtett Super4 néven. Az új alaplapcsaládnál 4 területre oszthatók az extrák, így a biztonságra, sebességre, energiatakarékosságra és hangzásra. Ha elhessegetjük a marketingködöt, láthatjuk, hogy a már ismert, egyébként minőségi Gigabyte szolgáltatások fogadnak, ami nem rossz hír, de sok újdonságra se számítsunk. Sajnos egyik hangzatos elnevezés mögött sem bújik meg grafikus UEFI BIOS, ellenben a videokimenetek terén igazán jól teljesít a lap. Kapunk DualLink DVI-t és DisplayPort-ot is, és akár egyszerre két monitort is meghajthatunk az APU-ba integrált GPU-val. aki hosszú távra tervez FM1 platformon, az egy UD4H-s lappal biztosan nem lő mellé.

Egy alaplap, ami jó választás hosszú távra tervezőknek is



LG DM2350D monitor

PASSZÍVAN HIBRID

Egyre nagyobb piaca van a monitor-tévé hibrideknek, ezúttal az LG-től kaptunk tesztelésre egy ilyen szerkezetet.

Egyre inkább elterjed itthon is az, hogy a családoknak nemcsak a nappaliban és a dolgozószobában, de a szülők, vagy akár a gyerekek szobájában is van egy-egy tévé, sok helyütt számítógép, esetleg játékkonzol egyszerre. Mivel minden egyes eszköznek külön megjelenítőt vásárolni rendkívül hely- és erőforrás-igényes, a gyártók az elmúlt pár évben ráálltak a sok jelbemeneti lehetőséggel vegyes használatra szánt hibridek gyártására. Egészen a legutóbbi időkig ezek valamilyen kompromisszumos megoldással váltak csak alkalmassá a széles körű felhasználásra, azonban ezekből mára csak a 22-25 hüvelykes képátló maradt meg (ami egyáltalán nem zavaró, figyelembe véve a tényt, hogy nem egy tágas nappaliban használjuk őket), de a vásárlóknak nem kell arról dönteniük, hogy teljes értékű, kevesebb eszközt kiszolgáló monitort, vagy teljes értékű, de nehézkesen kezelhető tévét válasszanak. Vegyük például jelen tesztünk alanyát, az LG DM2350D-t.

MINDEN LYUKBAN LEGYEN DUGÓ

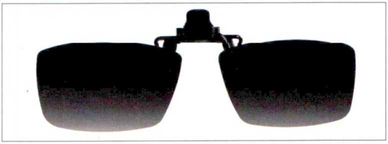
A belcímben megfogalmazott célt egy kádboltban is könnyebb lenne teljesíteni, mint a tesztalanynál. (Nagy levegő.) Két HDMI, egy SCART (teljes értékű, nem a mostanában megszokott átalakítós), egy D-SUB, egy antenna- és egy komponens bemenet szolgálja a képet közvetíteni kívánó tárgyak eredeti céljának betöltését, de van még USB (megevett mindent, amit beledugtunk), illetve hangból kettő kifelé (az egyik optikai) és egy be, szükség is van ezekre, valamin keresztül ki kell váltani a beépített vartyogó dobozhangot. Az elmaradhatatlan feleslegesség bajnok páros sem marad ki: RS232, leánykori nevén soros port a szervízelés miatt, illetve PCMCIA valami olyasmiért, amit itthon úgysem tudsz kihasználni. Az egyetlen kérdéses pont talán a D-SUB, de mivel már a közepesen modern VGA-kon is van HDMI, igazából ez csak pillanatnyi akadékoskodás.

A monitor külsejét tekintve igényes kidolgozású, és szerencsére a káva műanyagjának durva csillogásától eltekintve nyoma sincs az általam annyira gyűlölt glossy kivitelnek. A talp kifejezetten stabil, viccből meg is lökdöstem picit a monitort, és nagy szerencsémre nem kellett semmi elfogadható magyarázatot kifundálnom arra nézvést, hogy miért éktelenkedik egy tenyérnyi repedés a készüléken, ugyanis a newtoni fizikát megszégyenítő módon még az igazán jól sikerült csapásokra sem borult fel. Azt gondolnánk, hogy az ehhez hasonló tesztek a nyers unalom szülöttei, de nem: az ilyen hibrideket gyerekszobákba, illetve olyan helyekre tervezték, ahol emberek mozognak, a sok ide-oda futkosás ellen pedig védekezni kell, főleg egy 100 000 forint környékére taksált szerkezet esetén. Az tehát biztos, hogy leborulni nem fog, lássuk, mit lehet vele csinálni a következő 8-as erejű földrengésig.

TÖKÉLETES VÁLASZTÁS AZOKNAK, AKIK SOKOLDALÚ, PASSZÍV 3D-S MÁSODIK TÉVÉT, ESETLEG MONITORT KERESNEK A DOLGOZÓSZOBÁBA

MŰSZAKI ADATOK

- 23" kijelző
- 1920×1080 felbontás
- Fényerő (cd/m2): 300
- Kontrasztarány: 7 000 00:1
- Paneltípus: TN
- Ki- és bemenetek: D-SUB, komponens, antenna, SCART, 2x HDMI, PC Audio In, Fejhallgató kimenet, USB 2.0, CI Slot



A passzív technológia előnye, hogy bár szemüveg ugyan kell hozzá, azok nem a megszokott, hatalmas méretű és kényelmetlen eszközök, hanem akár a saját szemüvegünkre is felpattinthatók

Gombnyomásra indul a forrástól független, passzív 3D megjelenítés

FELTÁMAD A PIXELTENGER

Elsőnek természetesen a játékok közbeni teljesítményt néztük meg, és a modern TN-panellel szerelt képernyőkkel szemben támasztott elvárásainknak meg is felelt a DM2350D. Az átlagnál nagyobb betekintési szög (ami inkább a társas filmezéshez jön jól), kis utánhúzás, nem túl potens fekete, és a színek is sápadtak picit, semmiképp sem mondanám, hogy ezen az árszinten nincs szebb képű megjelenítő – azonban az LG nem is ezzel akarja eladni ezt a monitort (illetve nem csak ezzel próbálja). A varázslat a távirányítón kezdődik: ott lehet ugyanis bekapcsolni a passzív szemüveges 3D-s felkonvertálást, ami bár nem hozza azt a térérzetet, mint a dedikált változat, azért érezhetően „megtölti térrel" a hagyományos tartalmat is. A rendszernek két nagy előnye van az NVIDIA aktív szemüveges megoldásával szemben: egyrészt az ottani kínzóeszközhöz képest jóval könnyebb, passzív pápaszemet nem akarod fél perc után sikítva elhajítani, másrészt akár meg is teheted, mert ez pár ezerből pótolható (szemben a másik módszer pár tízezrével).

Összefoglalásképp megint csak annyit tudok írni, hogy ha valaki mindenképp ragaszkodik a 3D-hez, akkor tegyen egy próbát a DM2350D-vel, és ha tetszik neki, ne habozzon a kosárba tenni ezt a sokoldalú, strapabíró, és nem utolsó sorban csinos tévé-monitort. Ellenben, ha csak egy jó monitor kell, de 3D például nem, lehet, hogy jobban jársz az M2350D-vel, mert az 40 ezerrel olcsóbb.

SSD

Tárhelyforradalom

Út a megvilágosodáshoz

Nagyobb processzor, nagyobb videokártya, több memória, jobb hűtés vagy egy kis tuning – általában ezek jutnak az ember eszébe, ha gyorsítani akar a PC-n. Pedig van jobb megoldás is.

A kulcsszó: SSD. Nem hiszem, hogy van olyan olvasója a Gurunak, aki ne hallott volna a HDD-ket leváltó, vagy legalábbis kiegészítő szilárdtest memóriás tárolóegységekről (SSD: Solid State Drive). Ahhoz képest, hogy az átlagos PC-vásárló csak az elmúlt 1-2 évben kezdhetett el gondolkozni azon, hogy ilyen alkatrészt is érdemes lenne beépíteni a következő gépbővítésnél, az SSD-k már jó ideje léteznek. Ha nem szűkítjük le a flash memóriára a kategóriát, akkor igazából már az 50-es évek ferritgyűrűs tárolóit is az SSD-k közé sorolhatjuk. Mi most azonban inkább koncentráljunk a flash memóriára épülő változatokra, amelyek 1995-ben jelentek meg. Mivel ezek a merevlemezekkel ellentétben nem tartalmaztak mozgó alkatrészeket, így azokon a helyeken, ahol fokozott rázkódás, nagy hőmérsékletkülönbség vagy ütések veszélyeztették a HDD-ket, az SSD-k kiváló alternatívát jelentettek – feltéve, hogy nem számított az ár.

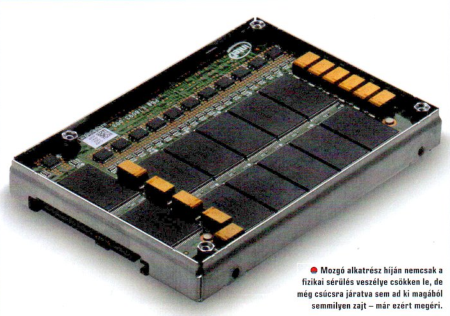
Jelenleg az SSD-t az egyik legjobb tuning lehetőségként ajánljuk egy meglévő, nem túl régi rendszerbe, új gamer PC építésekor pedig egyenesen kötelezővé tennénk, annyira meggyorsítja a számítógép látszólagos működését. Amíg egy felhúzott processzor vagy videokártya jó esetben is csak 10-15 százalékot dobhat, addig az SSD érzésre is nagyjából 50 százalékot javít a számítógépen, a programok érezhetően gyorsabban töltődnek be, az egész rendszer jóval gyorsabban bootol majd.

HA AZT NÉZZÜK, HOGY AZ ELMÚLT EGY ÉVTIZEDBEN MELYIK ESZKÖZ GYORSÍTOTTA LEGNAGYOBB MÉRTÉKBEN A GÉPÜNKET, EGYÉRTELMŰEN AZ SSD LESZ A NYERTES

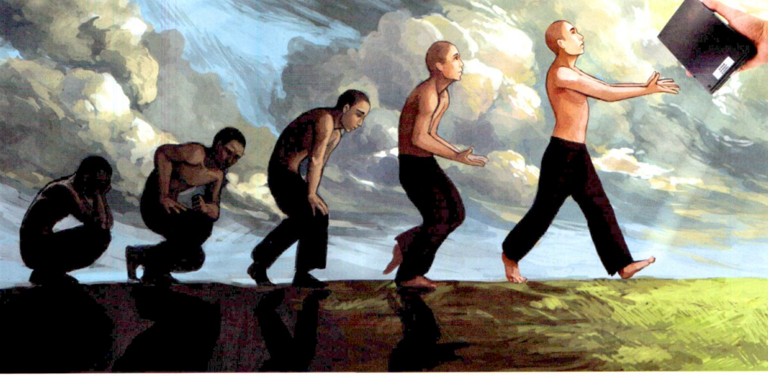
ALAPFELÉPÍTÉS

Egy SSD alapvetően két részből áll: a memóriából és a vezérlőből. Ahhoz, hogy egy SSD jó legyen, mindkét részegységnek megfelelő sebességgel kell működni. A meghajtón belül a memória cellákra van osztva, ezek tárolják a biteket (itt persze tranzisztorokról van szó, egy cellához egy tranzisztor kell). Ma a boltokban az átlagos felhasználók által elérhető áron általában úgynevezett MLC (Multi-level cell) felépítésű meghajtókkal találkozhatnak, a felső kategóriában viszont inkább az SLC (Single-level cell) hódít. Az MLC esetében egy cellában több bitet is tárolhatunk, míg az SLC-nél csak egyet – így az előbbi természetesen olcsóbb, ha ugyanakkora kapacitásút veszünk, viszont hajlamosabb hibázni, így erősebb hibajavító algoritmusok kellenek, lassabb, hamarabb tönkremegy (az üzemidők közötti eltérés akár egy nagyságrend is lehet), és még többet is fogyaszt. Mindezek után ki venne MLC meghajtót? Természetesen sokan, mégpedig az ár miatt – a két technológia között még mindig elég tetemes a különbség.

Ami magának a memóriának a felépítését illeti, a cellákat lapokra, a lapokat blokkokba sorolják. A lapok mérete általában 4 KB, míg a blokkoké leggyakrabban 512 KB. Vannak ugyan további egységek is, számunkra azonban ez a kettő a fontos, mivel ezek határozzák meg a legkisebb írható és törölhető adatcsomagok méretét, ez pedig az SSD sebességére is komoly hatással van. A helyzet ugyanis az, hogy a meghajtók az adatokat lapokban kezelik, tehát ennél kisebb mennyiségű adat írása és olvasása nem lehetséges. A törlésnél más a helyzet: itt a blokk jelenti a legkisebb egységet, azaz törölni 512 KB-os részletekben kell. Sajnos a törléssel ezeknél a meghajtóknál mindig gond van, az egyes SSD-ken tapasztalható belassulás is ide vezethető vissza. Ennek oka egyszerű: ellentétben a merevlemezekkel, ahol a töröltnek megjelölt blokkokat az új adatokkal egyszerűen csak felülírja a rendszer, az SSD-k esetében ezeket először törölni kell, és csak utána lehet feltölteni őket. Ráadásul ezt blokkméretű egységekben kell tennünk, tehát ha nem áll rendelkezésre egy egész blokk, kénytelenek vagyunk először kiolvasni és tárolni a szükséges lapokat, törölni az egész blokkot, majd visszaírni a megmaradó és az új adatokat tartalmazó lapokat. A folyamat így tovább tart a



Mozgó alkatrész híján nemcsak a fizikai sérülés veszélye csökken le, de még csúcsra járatva sem ad ki magából semmilyen zajt – már ezért megéri.



kelleténél, tehát a felhasználó pedig úgy látja majd, hogy az SSD sebessége folyamatosan csökken

Ezt a hibát korrigálja a TRIM parancs, amit gyakorlatilag minden új SSD ismer, az 1-2 éves modellek között azonban találhatunk még olyan változatokat, amelyek nem rendelkeznek sem ezzel, sem a Garbage Collection nevű, hasonló hatású, ám az OS-től független megoldással. Mind a TRIM, mind a GC úgy működik, hogy a háttérben, az operációs rendszer zavarása nélkül automatikusan elvégzi a törölt fájlokhoz tartozó lapok kiürítését, így amikor megint szükség van rájuk, már csak az írási művelet van hátra.

Egy másik, az SSD-k élettartamát javító eljárás a Wear Leveling: mivel egy MLC cella átlagosan csak mintegy 10 ezerszer írható újra, egyáltalán nem mindegy, hogy melyik adat hova kerül az SSD-n belül. A kontroller a Wear Leveling segítségével igyekszik a terhelést „szétteríteni" az egész rendelkezésre álló tárhelyen, tehát nem lesz gond abból, hogy például a lapozófájlt gyakrabban kell átírni, mint egy MP3-as dalt.

A pár hónappal ezelőtt még csillagászati áron vesztegetett, kis kapacitású egységek helyett mára 60-90 GB-os, villámgyors modellek vannak a piacon

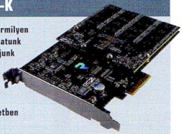
JÓTANÁCSOK

Hittünk a Gurunak, megvettük az SSD-t, hogyan tovább? Nos, először is nem érdemes csak egy SSD-re rendszert építeni (kivéve, ha sok felesleges pénzünk van), ugyanis ár/kapacitás aránya csapnivaló, a sebességet nem igénylő, viszont rengeteg helyet foglaló fájlokat (filmek, fotógyűjtemény, ISO fájlok, ilyesmik) vétek lenne rámásolni. Az ideális konfiguráció tehát úgy néz ki, hogy egy 128-256 GB körüli SSD-t párosítunk egy 1,5 TB-os merevlemezzel. Az SSD-re kerül az operációs rendszer, a leggyakrabban használt programokkal és azokkal az adatfájlokkal, amelyekkel gyakran dolgozunk. Érdemes ide telepíteni az aktuálisan használt játékokat is, mert például a pályák közötti töltések, vagy a textúrák beolvasásának gyorsításában utolérhetetlen az SSD.

Ha már van egy jól működő rendszerünk több partícióra osztott HDD-n, akkor azt először át kell másolnunk az SSD-re. Ez nem biztos, hogy egyszerű lesz – amennyiben a rendszerpartíciónkon található adatok mérete kisebb, mint az új SSD kapacitása, akkor ezt a partíciót átmásolhatjuk rá a http://www.partitionwizard.com/free-partition-manager.html oldalról letölthető MiniTool Partition Wizard segítségével. Ha esetleg kicsit helyszűkében lennénk, akkor például a felhasználói fiókhoz tartozó Dokumentumok, Fotók, Letöltések mappák áthelyezésével érdemes még próbálkozni: ehhez kattintsunk a kérdéses könyvtárra a jobb egérgombbal, kattintsunk a Tulajdonságokra, majd a Locationre, és itt adjunk meg egy, a HDD-n található helyet.

Az SSD élettartamának és sebességének maximalizálásához érdemes lehet még kikapcsolni a Rendszerhelyreállítást (ez kockázattal jár, de hát valamit valamiért) és ha az operációs rendszer valami miatt nem tette volna meg, a töredezettségmentesítést.

A LEGGYORSABB SSD-K



Bár kívülről általában úgy néznek ki, mint egy notebook-vinyó, az SSD-k bármilyen alakot felvehetnek – éppen ezért egészen különleges változatokat is találhatunk belőlük. Ha például a lehető leggyorsabb háttértárat keressük, akkor nyúljunk mélyen a zsebünkbe, és csekély 400 ezer forintért vegyünk egy OCZ RevoDrive 3 X2-őt. Ez gyakorlatilag egy PCI-E foglalatba illeszkedő kártyán kiépített, több SSD-ből álló RAID tömb, 480 GB kapacitással, SandForce vezérlővel – és másodpercenkénti 700 MB-ot meghaladó adatátviteli sebességgel (a SandForce tömöríti az adatokat, így ideális esetben akár ennek kétszeresét is mérhetjük).

Kicsit kevesebbe kerül, és nem sokkal lassabb, ha egy új, már SATA 6G-s vezérlővel rendelkező alaplapon építünk ki egy RAID 0-s tömböt például két OCZ Vertex 3 SSD összekapcsolásával. Ha két 240 GB-os modellt kötünk össze, akkor meg is van a 480 GB kapacitás, és ugyan az adatátviteli sebesség „csak" 6-800 MB körül mozog, viszont az ár is megáll 260 ezer forintnál (ha elég a 240 GB, akkor viszont csak 130 ezerbe kerül a rendszer).

ÁLOMPC

GURU

AGGASZTÓ HÍREK

Minden összefogott a lelkes gépépítők ellen: az euró árfolyama elszállt, a tájföldi IT gyárakat be kellett zárni az özönvíz miatt, és több kulcsfontosságú hardverből is hiány várható. Ha ehhez még hozzávesszük, hogy a GPU gyártók sem erőltetik meg magukat az idén újabb generáció piacra dobásával (ezzel lejjebb nyomva az előző generáció árait), máris látható, hogy bizony komoly gondban van az, aki új PC-t vagy gépfejlesztést szeretne karácsonyra. De senki ne essen pánikba, minden szuperképességünket bevetettük, és összegereblyéztünk 3 olyan konfigot, amik kicselezik az áremelést, és mindeközben teljesítményük sem elszomorító.

BASIC

A Basic konfigurációnk ezúttal egy komolyabb változtatást kapott az előző hónaphoz képest. Az áremelkedés érintette a HDD-t, de ezt nem szívesen cserélnénk le, azonban a múlt havi GTX 550 Ti VGA-t kénytelenek voltunk leváltani. Helyette egy Radeon HD6770-et választottunk, ami igen jól muzsikál az új játékok alatt, ráadásul ajándék Deus Ex: HR is jár mellé. Emellett a Kingmax olcsó, de megbízható DDR3 moduljait választottuk, az időtálló alaplaphoz és a játékhoz tökéletes CPU-hoz pedig továbbra is ragaszkodunk.

Alaplap	Gigabyte GA-970A-D3	23 400 Ft
Processzor	AMD Phenom II X2 565	21 500 Ft
CPU-hűtő	Gyári	
Memória	2× Kingmax 2 GB DDR3-1333MHz	6 000 Ft
Videokártya	XFX Radeon HD6770 1 GB	29 500 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 1 TB (WD10EALX)	15 000 Ft
SSD	-	
Optikai egység	Samsung SH-D163B	3 600 Ft
Ház	Gigabyte GZ-PB Fekete 420W	10 700 Ft
Táp	-	
Összesen		109 700 Ft

GAMER

Sajnos az elmúlt hónapban kb. 8 ezer forintot drágult a GTX 560 Ti, valamint a CPU és a HDD is drágábbak lettek. A megoldás a Veritech memória, ami az egyik legolcsóbb a piacon, azonban megbízható, valamint a VGA-ból a „Ti" nélküli modell. Ez még mindig gond nélkül futtat minden új játékot Full HD-ben, valamivel kevesebbet is fogyaszt, és ha jól választunk, talán egy teljes verziós Batman vagy Battlefield 3 játék is lapul majd a dobozban. Persze az SSD még mindig nagyon hiányzik, de így legalább van mit fejleszteni gépünkön jövőre.

Alaplap	ASROCK P67 Pro3 B3	23 700 Ft
Processzor	INTEL Core i5-2400	44 000 Ft
CPU-hűtő	Arctic Cooling Alpine 11 Pro Rev. 2	2 400 Ft
Memória	2× Veritech 4 GB DDR3-1333MHz	10 800 Ft
Videokártya	MSI N560GTX 1 GB	47 000 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 1 TB (WD10EALX)	15 000 Ft
SSD	-	
Optikai egység	Samsung SH-D163B	3 600 Ft
Ház	Gigabyte Luxo X140	7 800 Ft
Táp	Raptoxx Professional RT-500W	11 300 Ft
Összesen		165 600 Ft

ULTRA

A brutális összeállításba még éppen nem fért bele az Intel hamarosan megjelenő új csúcs PC platformja, de biztosak lehetünk benne, hogy a Core i5-2500k is nagyon szépen fog muzsikálni minden felhasználási területen. Az oldal tetején még a drágulás miatt panaszkodtunk, holott néhány prémium alkatrész, mint például a gyors memória, az SSD és a hatalmas CPU hűtő olcsóbbak lettek. Amit leváltottunk, az a videokártya: az ASUS HD6950-ese egy meglehetősen erős kártya 2 GB-nyi RAM-mal, gyári tuninggal és nagyon halk hűtéssel.

Alaplap	ASUS P8P67 LE	25 400 Ft
Processzor	Intel Core i5-2500K	51 500 Ft
CPU-hűtő	Scythe Mugen 2 Rev.B.	10 800 Ft
Memória	2× Kingston 4 GB HyperX Blu DDR3-1600	13 900 Ft
Videokártya	ASUS EAH6950 2 GB DirectCU II	73 800 Ft
Merevlemez	WD Caviar Green 2 TB (WD20EARX)	21 000 Ft
SSD	OCZ Vertex 3 120GB	61 900 Ft
Optikai egység	Samsung SH-D163B	3 600 Ft
Ház	Thermaltake VM600M1W2Z Dokker BlacX	14 800 Ft
Táp	CORSAIR Builder Series CX600 V2	18 900 Ft
Összesen		295 600 Ft

SSD

Az SSD-k térnyerésével úgy tűnik, végre az árak is megindultak a számunkra kedvező irányba, vagyis lefelé. Az új generációs modellek még magasabbra teszik a lécet, amit az újabb vezérlőknek, a még nagyobb gyorsítótárnak, és a ma már minden új PC-ben megtalálható SATA6G csatlakozásnak köszönhetnek. A merevlemez-árak ezzel szemben megindultak felfelé, ami javarészt a csökkenő kínálatnak és a tájföldi árvíz okozta gyárleállásoknak tudható be, de erről inkább a merevlemezeknél beszélnénk bővebben.

OCZ
Vertex 3 120 GB

61 900 Ft

ALTERNATÍVA Samsung 830 64 GB 30 290 Ft

VGA

A videokártyák piacán idén elmaradt a frissítés, ehelyett a gyártók a kártyákhoz ingyen adott játékokkal igyekeznek megnyerni maguknak a felhasználókat. Az NVIDIA a Batman és a Battlefield 3 AAA nevekkel támad a GTX 560-as mezőnyben, az AMD ezzel szemben már az alig 30 ezer forintos HD6770-hez is adja a Deus Ex: Human Revolution-t. Azért a színfalak mögött már gőzerővel készülnek az új modellek, amiről egyelőre csak egyetlen pletykánk van: az AMD decemberben megmutatja, milyen lesz egy vérbeli 2012-es videokártya.

MSI GEFORCE
N560GTX 1 GB

47 000 Ft

ALTERNATÍVA XFX Radeon HD6770 1 GB 29 500 Ft

MONITOR

A 22 colos monitorok mára az igazán olcsó, belépő szintre süllyedtek, és kis utánajárással, valamint ügyes beállításokkal egy TN/TN+ paneles modellnél is élvezhető képminőséget érhetünk el. Aki 50-60 ezer forintot is rááldoz a kijelzőre, az már DVI, HDMI és akár DisplayPort csatlakozós, LED háttér világítású modellt is választhat, amikből manapság a 23 colos, full HD felbontás az elterjedt. Ennél feljebb akkor érdemes menni, ha nagyobb átmérőt, S-IPS panelt vagy 3D-t szeretnénk: ez utóbbinál az egyik legjobb választás az új ASUS VG278, ami már NVIDIA 3D Vision 2 kompatibilis és szemüveget is találunk a dobozban.

ASUS
VG278

150 000 Ft

ALTERNATÍVA BenQ G2200W 37 700 Ft

MEREVLEMEZ

A hirtelen megugrott áraktól sokan meghökkenhetnek, hiszen az IT világában nem szokás ilyen drasztikusan emelni, ha egyszer szép lassan barátságos szintre csökkentek. Aki teheti, minél előbb vegye meg a kiszemelt HDD-t, mert úgy néz ki, tavaszig nem állnak helyre az árak, sőt, a raktárkészletek leapadásával még feljebb szökhetnek. Mi továbbra is a Caviar Blue WD10EALX-et ajánljuk a maga 1 TB kapacitásával, 7200-as rpm-jével és 32 MB gyorsítótárával. Az alacsony fogyasztású Green modellekre is igaz az árrobbanás, ezért itt se várjunk csodákat: a nemrég még 15-16 ezer forintos HDD-ért ma akár 21-25 ezer forintot is elkérhetnek.

WESTERN DIGITAL
CAVIAR BLUE 1 TB
7200RPM

15 000 Ft

ALTERNATÍVA WD Caviar Green 2 TB 21 000 Ft

ALAPLAP

Küszöbön az új Intel csúcsplatform megjelenése, ez azonban aligha veszélyezteti az LGA1155-ös Core i szériát a megfizethető közép-felső kategóriában. Itt továbbra is P67-re érdemes erősebb gépet építeni, esetleg HTPC-nél a H67 is jó alternatíva lehet. Az AMD Bulldozer processzorok első generációja nem váltotta meg a világot, ám ennek ellenére az AM3+ platform továbbra is jó választás a középkategóriában, valamint a CPU-termékskála szélesedésével az FM1 platform is egyre vonzóbb az alsó-középkategóriás szegmensben. Ehhez például kiváló alaplap a mostani számunkban tesztelt Gigabyte A75-UD4H.

ASUS
P8P67 LE

25 400 Ft

ALTERNATÍVA Gigabyte A75-UD4H 29 000 Ft

PROCESSZOR

Az LGA1366-os platformot leváltó új Intel csúcsplatform ismét magasra teszi a lécet, ám ez már erősen az Ultimate konfigurációk kiváltsága. Emellett a második generációs Core i széria éppen októberben kapott egy újabb modellt Core i7-2700k jelöléssel, amiből kitalálható, hogy új csúcsmodellt választhatunk az Intel egyik legsikeresebb platformjába. Aki nem költene 30 ezernél többet (mondjuk a Bulldozer kódnevű) AMD CPU-ra, annak továbbra is a Phenom II-es családot ajánljuk, amik minden mai játékhoz elegendő teljesítményt nyújtanak.

INTEL
CORE I5-2400K

44 000 Ft

ALTERNATÍVA AMD Phenom II X2 565 21 500 Ft

írta: Horváth Patrik

hwmentoov@pcguru.hu

HARDVERMENTŐÖV

SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

BATTLEFIELD 3 GÉPIGÉNY

Gondolom, már millió ilyen kérdést kaptatok, de azért én is megkérdezem, hogy ezen a gépen elfut-e szépen (azaz nem a pixelszámolós stílusban) a Battlefield 3, a gépem: GeForce9800 1gb DDR3-as videokártya, AMD Athlon II x2 250 2.99 GHz-sproceszor, 4gb DDR3-as RAM és RoHSEuPReady (ezt találtam az alaplapon remélem ez egy típus) 500W táp van benne. Ha valami nem jó/elég bele, akkor mit ajánlanátok helyette, melyik szériát/típust? Előre is köszi! Üdv.:

TOMI

A Battlefield 3 gépigénye sajnos nem túl csekély, de a 3 GHz-es processzorral és a 9800GT-vel jó esélyed van arra, hogy 1440x900 körüli felbontásban közepes részletesség mellett, minden további nélkül játszható sebessége legyen. Amennyiben mégis a fejlesztés mellett döntenél, úgy elsősorban a videokártyát érdemes lecserélni mondjuk egy Radeon HD6850-re, esetleg egy GeForce GTX 550Ti-re. Ha ennél többet költenél VGA-ra, akkor a HD6870, illetve a GTX 560Ti a két ajánlott vétel.

GÉPFEJLESZTÉS VOL.1

A gépem fejlesztéséhez kérnék egy kis segítséget.
Jelenlegi konfig:
- Alaplap: Gigabyte GA-P35-DS3L
- Cpu: Core 2 Duo E8400 3.0 GHz
- Memória: 2 GB Kingmax 1066MHz DDRII
- Videokártya: Gainward GTX460SE

Egyelőre a videokártyát nem cserélném ki, de új alaplapot, memóriát, processzort szeretnék vásárolni. Igazság szerint két procit néztem ki: Core i3-2100 vagy Phenom II X4 955 BE.

Alaplapból olyan nagy igényem nincs, 15 ezer körül nézelődtem. Memóriából 2 db Kingmax 4 GB DDR3 1333MHz-re gondoltam. Szóval a kérdésem melyik processzor lenne jobb választás hosszú távon? Alaplapra esetleg valami tipp? És ami a legfőbb kérdés, ha az új alkatrészekre költök, lesz-e látható javulás a jelenlegi konfigomhoz képest játékokban, mert a monitorom „csak" 1440×900-at tud (19" LG)? Válaszodat előre is köszönöm! Üdvözlettel:

FÜRJES CSABA

A két processzor közül egyik sem lényegesen gyorsabb a másiknál játékokat tekintve, viszont a Core i3 érezhetően kevesebbet fogyaszt a Phenomnál, és könnyebb is hűteni egy picit, valamint tartalmaz egy integrált videokártyát is, így ha valaha VGA csere mellett döntenél, de kénytelen vagy eladni a jelenlegit, mielőtt megvennéd az újat, akkor átmeneti megoldásnak nagyon jó lehet. Az alaplap ellátás mindkét szériánál bőséges, ennél fogva elég nehéz választani közülük. Ami biztos, hogy akár az AMD, akár az Intel mellett döntesz, 15 ezer forintért fogsz kapni hozzájuk deszkát, viszont ha már egyszer cserélsz, akkor gondolom, hogy hosszabb távban gondolkodsz, így se a SATA 3-ról, se az USB 3-ról nem mondanék le, amely nagyjából 7-8 ezer forintos többlet költséget jelent. Ami a sebességnövekedést illeti, nem biztos, hogy a jelenlegi videokártyával érezhetően nagy változást tapasztalsz majd, de az biztos, hogy gyorsabban fognak futni a játékok, mint most. Az 1440×900 pont az a felbontás, ahol a processzor még keményen bele tud szólni a végsebességbe, viszont egy idő után nem tud mit kezdeni, ha a videokártya túl lassú.

PC CSERE

Szeretném lecserélni jelenlegi gépemet. Cél, hogy a mai játékok elmenjenek közepes grafikán. Sajnos anyagilag nem nagyon tudok költekezni. A rászánt összeg kb. 60000 Ft! A jelenlegi videokártyámat szeretném felhasználni: Point Of ViewGeforce GTS250 1 GB. Az elképzelésem: Alaplap: Sapphire AMD 760 G Pure, CPU: AMD Athlon II X3 455 sAM3, RAM: Kingston 2 x 2GB 1066 Mhz DDR3 (KIT), HDD: Samsung Spinpoint F3 500GB 16MB Sata2, Optika: Samsung SH - S222AB 22× Sata DVD író, Ház: M-Tech M23 420W 8cm Táp. Segítségeteket előre is köszönöm!!! Hű olvasótok,

ZSIRAI KORNÉL

Nem tudom, jelenleg milyen merevlemezt használsz, de ha nem muszáj, nem most ejteném meg a cserét, ugyanis a visszafogott termelésnek köszönhetően iszonyú mértékben mennek fel a HDD árak, nem ritka a kétszeres árcédula mondjuk az egy hónappal ezelőttihez képest. Az árak valószínűleg az idén már nem normalizálódnak, legkorábban január végére várják a szakértők a helyzet javulását. Ami a kiszemelt gépet illeti, nem tűnik rossz választásnak, de a jövőre nézve én inkább egy darab 4 GB-os modult vennék (árban gyakorlatilag nincs különbség a 2×2-höz képest), illetve megvizsgálnám, nem érné-e meg inkább egy LGA1156-os rendszert kiépíteni egy Intel Pentium G840-es processzorral. Tápegységből én inkább valami márkásabbat keresnék, azt se cserélgeti minden évben az ember. Az olcsóbb FSP és Chieftec tápok már jók lehetnek, 8-10 ezer forintból megléphetők. Ezekbe a kevésbé márkás házakba jellemzően még kevésbé márkás tápegységeket tesznek, és nem biztos, hogy egy egész számítógépet rá kéne bízni. Ha mégis az AMD mellett döntenél, én bármennyire is kedvelem a Sapphire termékeket, inkább egy más gyártót preferálnék a helyedben, hiszen a Sapphire nagyon ritkán adja alaplapgyártásra a fejét, így a terméktámogatásuk sem az igazi – ezen a fronton.

BASIC KONFIG KÉRDÉS

Kinéztem magamnak az ajánlott „Basic" konfigurációt. A gépem igencsak régi:
- Alaplap: ASRock P4VM800
- CPU: Intel Celeron D 330, 2666 MHz (20×133)
- Memória: 2GB
- Videokártya: VIA/S3G UniChrome Pro IGP (64MB)

Nem értek annyira a hardverekhez, azért írok. Ezek közül mindent le kellene cserélnem, hogy a Basic-nek nagyjából megfelelő legyen a gépem? A mai játékok nem érdekelnek annyira, csak a WoW, néhány Guru-hoz adott teljes játék, esetleg a Starcraft 2. Ezek mennének rendesen a Basic-en? Előre is köszönöm a segítséget.

ANDOR

Jól látod a kérdést, minden felsorolt hardvert le kell cserélni ahhoz, hogy partiban legyél a legolcsóbb Gurus konfigurációval. Az általad felsorolt játékok szinte meg se kottyannak a Basic-nek, szóval, ha az a cél, hogy ezek rendesen fussanak, akkor semmi

probléma nem lehet. Ami még kérdéses lehet, az a tápegység, amely kiindulva a mostani géped életkorából, elég régi darab lehet, nem biztos, hogy egy vadi új (fél) gépet rá mernék bízni további 2-3 évre.

GÉPFEJLESZTÉS VOL.2

Szeretnék újítani a gépemen, hogy legalább 2 évig ne legyen bajom vele, és ezért hozzátok fordulok segítségért, legtöbbet játékra használom, és szeretném, ha a közeljövőben simán futnának rajta. Mostani konfigom:
– alaplap: MSI G31M3-L V2
– proci: Intel Pentium E6300, 2.80GHz , 64 bites, 2 magos
– videokártya: NVIDIA GeForce 8600 GT, 512 MB
– memória: 2,5 GB DDR2
– merevlemez: 80 GB, többet nem tudok róla.
– táp: nemtudom, milyen
Válaszod előre is köszönöm:

P.LAJOS

Tekintettel arra, hogy nem írtad meg, mennyi pénzt szánsz a felújításra, így gyakorlatilag sötétben kell tapogatóznom. Az a helyzet, hogy bármit is szeretnél változtatni rajta, a memóriáknak mindenképpen menniük kell. Ez nem annyira rossz hír, hiszen fillérekből lehet nem csak 4, de 8 GB RAM-od is, én mindenképpen utóbbi mellett döntenék, főleg, ha két évre előre tervezel, ennél olcsóbbak aligha lesznek a modulok, mint most. A merevlemezt egyelőre békén hagynám, mert a termelési kapacitás visszaesése miatt iszonyú mértékben drágultak a mágneses meghajtók, így inkább január végén cserélném ki a helyedben. A mostani processzor helyett egy Pentium G840-et vennék a hozzá árban leginkább passzoló H61-es alaplappal, a kettő együtt nagyjából 35 ezer forintba kerül. Alternatíva lehet még esetleg a hosszabb távon zsákutcának bizonyuló Core i3-540 egy H55M-es deszkával, amely valamivel jobb teljesítményt nyújt nagyjából 40-42 ezer forintos áron, de ha ennyi pénzt kiadsz ezért a két alkatrészért, akkor már inkább a korábban említett H61-es lapba passzírozz bele egy Core i3-2100-at. Ami a videokártyát illeti, a 8600GT ma már a legolcsóbban megvehető VGA-k teljesítményét hozza csak, így nem nagy kihívás nála gyorsabbat venni, ugyanakkor a két éves ciklusnak való megfelelés már kicsit magasabbra helyezi a lécet. Én azt mondom, hogy egy Radeon HD6850-nél / GeForce GTX460-nál lejjebb nem szabad menni, ezek nagyjából 40 ezer forintos videokártyák. A tápegységedről nem ártana kideríteni, hogy mikori, mekkora teljesítményre képes, és azokat melyik ágon hogyan tudja leadni. Én amondó vagyok, hogyha egy nem túl márkás házzal együtt vásároltad annak idején, akkor inkább vegyél újat helyette, ami a következő 3-4 évre kiszolgál, minthogy egy viszonylag drága számítógép épsége egy filléres alkatrészen múljon. Az ajánlott márkák tábora elég széles, a Chifetectől az FSP-n át a Corsairig gyakorlatilag minden ismerősen csengő gyártó portékájában megbízhatsz és a leendő konfig fogyasztását figyelembe véve egy 400W-körüli példánnyal még bőséges tartalékot is hagysz a későbbi fejlesztéshez.

GÉPFEJLESZTÉS VOL.3

Úgy érzem, hogy a gépemre ráférne egy kis újítás. A mostani gépem:
– op. rendszer: Windows XP 32 bites
– proci: Intel Core 2 Duo 2.66 GHz
– memória:3,25 GB RAM
– VGA: ATI Radeon 3800 Series
– alaplap: ismeretlen
– táp:ismeretlen

Erre gondoltam:
– op.rendszer: Windows 7 64 bites
– proci: Intel Core i5 2500k 3.3GHz
– memória: marad
– VGA: GIGABYTE GV-N560OC-1GI 1024MB PCIe, vagy SAPPHIRE TECHNOLOGY Radeon HD6850 1GB
– alaplap: ASROCK P67 Pro3-B3
– táp: marad

A kérdéseim:
1. Melyik VGA-nak jobb az ár-érték aránya, melyikkel húznám ki tovább,esetleg ebben az árkategóriában tudsz-e jobbat ajánlani?
2. Ennyi memória meddig lesz elég kb.?
3. Ezzel az összeállítással kihúznám-e 3-4 évig (játékra használnám)? Ha nem, akkor pls. írj egy olyat, amivel igen. Hű olvasótok:

GERGŐ

Azt hiszem, az a legegyszerűbb, hogyha sorban válaszolok a feltett kérdéseidre.
1. Mindkét videokártya nagyjából hasonlóan jó ár/érték aránnyal bír, a különbség a kettő között, hogy míg a Radeon 42, addig a GeForce 62 ezer forintba kerül. Értelemszerűen az utóbbival tudod tovább kihúzni, ami a játékokat illeti, a kérdés inkább az, hogy hajlandó vagy-e ezért lényegesen többet fizetni. Arany középutat jelenthet a sima GTX 560, amely 48 ezer forint körül vihető haza, és inkább a nagytesóhoz, mintsem a Radeonhoz áll közelebb teljesítményben.
2. A gépedben valószínűleg 4 GB RAM van, csak a 32 bites rendszer miatt látszik 3,25-nek. Ez a mennyiség még szerintem egy évig biztosan elegendő lesz, a problémát inkább az okozza, hogy a mostani RAM-jaidat csak akkor fogod tudni felhasználni, ha azok DDR3-masok, ugyanis DDR2-őt már nem kezel a Core i5-ben található memóriavezérlő. Abban az esetben, ha DDR3-mas memóriád van, esetleg, ha nem, és cserélned kell, én mindenképpen 8 GB-ot vennék (2×4-es felállásban), hiszen a memóriaárak padlón vannak, így ezt a mennyiséget akár már 10 ezer forintért megkaphatod, ami bagó, bárhonnan is nézzük.
3. Ha a kihúzás alatt azt értjük, hogy akár alacsony részletesség mellett is, de élvezhető sebességgel fog futni egy játék 3-4 év múlva, akkor szerintem a kiszemelt videokártyákkal ez kivitelezhető. Amennyiben legalább közepes részletesség a terv, úgy sajnos a leggyorsabb VGA-k között kell nézelődnöd, amelyek megközelítik a 100 ezer forintot is. Pár tipp: Radeon HD6970 95 ezer Ft, GeForce GTX 580 125 ezer Ft. Az értékvesztésük miatt nem vagyok benne biztos, hogy érdemes bármelyikbe beruházni, de kétségtelen, hogy a Radeonnal bukhatsz kevesebbet, igaz, valamivel lassabb is, mint a GeForce GTX 580. Ha a legjobb kompromisszumot szeretnéd a vásárlás során, akkor a Radeon HD6950 lesz a Te barátod 67-70 ezer forint körül. Az biztos, hogy a processzor ereje elegendő lesz a 2014-es játékokhoz, így ezen a téren aggodalomra nem sok okod van.

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya), és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

BATTLEFIELD 3 SEBESSÉG PROBLÉMA

Mivel lassan itt a Battlefield 3, és a béta alatt nem úgy muzsikált a gépem, ahogy szerettem volna, egy kis tuninghoz folyamodtam. Alapkonfigom:
– Proci: Intel Q8300 Proci 3,15-re húzva
– Videokártya: Nvidia 9800 GT GreenEdition
– Memória Kingston DDR3 1333 MHZ RAM 2×2 GB
– Alaplap: Gigabyte UD3LR-EP45T
– Táp: GigabyteSuperB 460 W

Tehát a béta miatt elhatároztam, hogy tuningolom egy kicsit a videokártyámat, de akadályba ütköztem. Amikor felveszem például a coreclock-ot 550 MHz-ről 636-ra, akkor akármilyen 3D-s progi alatt csak a 2D-s órajelen pötyög a kártya, de van, amikor meg szépen megemeli a kért értékre. Viszont mikor a memoryclock-ot emelem meg 900 MHz-ről akár 901-re, akár 950-re, akkor soha nem emeli fel a 3D-s értékre, marad, ugyanúgy 2D-n. Legújabb driver van fent. Ez mitől lehet? Gondolkoztam azon is, hogy beújítok egy új vga-t. Úgy 40 ezer forintom lenne rá +/- 5 ezer. Én egy HD 6850 -re gondoltam, esetleg Nvidia fronton egy GTX 460-ra. Ezekből melyik típusokat érdemes venni, és ti mit ajánlanátok? A Battlefield 3-at jó lenne Full HD-ban, magas beállítások mellett játszani. Előre is kösz! Nagy rajongótok,

PETI.

Én nem biztos, hogy megpróbálkoznék a 9800GT tuningolásával, nem azért, mert nem nyerhető ki belőle plusz teljesítmény, hanem azért, mert lényegesen gyorsabban nem fog futni a játék (a változás mértéke legfeljebb 15-20%). Ha az 1920×1080 High beállítás a cél, akkor az általad említett két videokártya közül mindegy, melyiket választod, gyakorlatilag ugyanazt a sebességet fogják nyújtani, ami átlag 40 fps-t jelent (ez bőven játszható). Nagyjából 50 fps-t lehet kihozni a majdnem 10 ezer forinttal drágább HD6870-ből, a 60 fps-es álomhatárhoz pedig már egy közel 70 ezres HD6950 szükséges.

LEVROV

levrov@pcguru.hu

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Általában nem vagyok oda az olyan ünnepekért, amik Amerikából szivárognak át hozzánk. Tudom, hogy ez a szokásvándorlás nagyjából azóta jellemző az emberiségre, mióta közösségekben élünk, és talán pár tízezer év múlva, ha a tudósok visszatekintenek, egy mondatban elintézhető lesz az, hogy átvettünk olyan dolgokat, mint például a Valentin-nap (aminek elfogadásával kapcsolatban nem segített, hogy a középiskolai osztályfőnököm szerint az a szeretet ünnepe, így kihúztuk (!) egymás nevét, mint karácsonykor – a mai napig kiráz a hideg ettől az emléktől), vagy épp a Halloween, de nekem azért fura, hogy mindenfelé töklámpásokat látok a nálunk is csak pár éve intézményesített halottak napján. Speciel mondjuk pont Halloween az, ami nem fáj különösebben, sőt, nem baj, ha a beöltözős bulikat is átvesszük, legalább szaporodik a mifelénk szokatlan vidám ünnepek száma, és végre, bár azt végtelenül igazságtalannak tartanám, ha a mai gyerekek egy olyan csokiszerző-körúttal lennének gazdagabbak, ami nekem nem adatott meg.

ECC-PECC

Helló, Miguel!

A kérdésem csak annyi, hogy döntöttétek el, hogy Bate legyen a főszerkesztő? Epikus szkander-párbajjal? Vagy valami felesezős játékkal? Te nem vállaltad volna el szívesen? Köszi az őszinte (vagy ha Bate lenyomott szkanderben és szégyelled, nem kell elárulnod :D) választ.

ZOLI

Mielőtt bármilyen szinten is válaszolnék, egy dolgot tisztázzunk. Kevés esemény van, amikor jól jön, hogy nagyjából 20 kilóval vagyok nehezebb Bate-nél, de például a szkanderezés ilyen. Meg a boksz, meg a súlyemelés, és úgy általában a fizikai dolgok. De, és ez nagyon fontos, az erőszaknak nem volt helye a döntési folyamatban, inkább az a helyzet, hogy Bate és köztem van egy testtömegnél nagyobb különbség is: míg a főszerkesztőnk olyan ember, aki szereti azt hinni, hogy az előtérben állva mindent átlát, én inkább a háttérben meghúzódó, és onnan irányító személyiség vagyok. Muhaha. (A válasz egyébként nagyon egyszerű: Bate két évvel előttem jött, és már amúgy is ő intézte a főszerkesztői feladatok nagy részét – mielőtt azonban nagyon belelovallnád magad abba, hogy micsoda remek hivatás ez, jellemzően adminisztratív munkáról van szó, kimutatások, levelek, megbeszélések, tehát semmi izgalmas.)

CSŐBE HÚZUNK MINDENKIT

Szia, Miguel :)

Először is kezdeném a panasszal, talán így a vége pozitívabbnak tűnik. Itt állok levelem írásának idején, a hosszú 7végén (mely az október vége-november eleje), BF3 nélkül, nem voltam elég gyors az előfizetéssel (kell nekem annyit dolgozni :D). Nekem még nem ért ide a BF3, így marad a BF play4free (+ a nem olcsó monitor (24-es LED) és VGA (gtx 560) csere számlái... :S) Mindezt úgy hoztátok ki belőlem (atyaég, 100 ezer felett költöttem megjelenítésre!!!), hogy alkalmi újságvásárlótok voltam 3 évig (ezalatt kb. 9-10 újságot vettem), erre előbb ősszel kijöttök a szünet után a régi kedvenc Fallout 3 játékkal (3 havi előfizetés+ könyv is :D), s közvetlenül utána az éves akcióval a BF3 lehetőséggel. Hurrá itt is... :D Tudni kell rólam, hogy kenyerem felén már túl vagyok, közeledik a 35. szülinapom erősen, és hogy miért jött elő a gyerek belőlem azt csak sejtem, ill. tudom, hiszen a kereskedelem olyan ipar, hogy az eladóban nagy lesz a feszültség, amit nálam csak egy jó kis FPS old ki igazán. Most már maradok hű és fix olvasótok (minimum 14 további számon keresztül), de aktívan meg fogtok találni a facebook közösségen belül is. A havi magazinnal már barátkozik Dániel fiam is, aki igaz, hogy még csak 20 hónapos, de erősen megvan benne az újságotok iránti érdeklődés :). Üdvözlettel

ATISOM (CS SOURCE-ON ALIAS PAMELA ANDERSON)

U.i.: Többet nem mertem írni, nehogy megnőjön a lapterjedelem nagyon.

Tisztázzuk már a legelején: minél hosszabb levelet írsz, annál nagyobb eséllyel kerülsz be a Levrovba. Van egy félreértés ezzel a rovattal kapcsolatban, ideje kinyitni a szemeket – nem azért levelezési rovat, mert én visszaírok nektek, értem? Azt viszont örömmel látom, hogy a nagy hardvergyártókkal, illetve a hazai kiskereskedőkkel kötött ördögi paktumunk eléri a célját. Hát nem látod? Hat (a sátán száma) számjegyű összeget költöttél egy ördögi, lövöldözős játékra! A miénk a lelked, immár örökké, és a véredben fürdünk egy szebb kor hajn... Na jó, ez már talán túlságosan is sokat mond el a közeljövő terveiről, szóval maradjunk annyiban, hogy a teljes szerkesztőség nevében szeretnék gratulálni az új monitorodhoz és videokártyádhoz, kívánjuk, hogy leld benne örömöd minél gyakrabban. (Saját tapasztalataim alapján amúgy most még nem is bánod igazán azt a 100 rugót, de amint belépsz a multiba, és szétkapnak az osztrák óvodások, bánod majd, hogy nem a söralátét-gyűjteményedet gazdagítottad az összeggel...) Ha húsz hónapos fiad van, akkor át tudom érezni a dolgot, otthon is szertelenkedik egy hasonló korú lurkó, és két dolgot már nagyon jól tud: macskákat ijesztgetni (fogalmam sincs, ki tanítja ilyesmire), illetve a lehető legrosszabb pillanatban kikapcsolni a számítógépet. Az újsággal kapcsolatban még nincs kialakult szokása, bár nem érti, hogy az apjából miért csak az orra látszik a fényképeken.

ÁRVÍZTŰRŐ TÜKÖRFÚRÓGÉP

Szevasz, Miguel!

Rögtön az elején egy kérdéssel kezdeném: került-e már (akár a kezedbe, akár a meghajtódba) úgynevezett demóválogatás? Ez olyan, hogy egy semmitmondó cím alá összeraknak egy CD-re 8-10 demót és jóárasítva kínálják a hiperben. Általában szutyok cuccok vannak, de egyszer találtam egy Air Conflicts nevezetű játékot. Valószínűleg nem hallottál róla (de lehet, hogy ezzel most az egész szerkesztőségnek új címet dobok be, 2. világháborús, félárkád repülős játék, történelmi hűséggel.) Annyira megtetszett, hogy megvettem eredetiben is. Namármost (és ezzel függ össze a második kérdésem) ennek idén májusban kijött egy elég komoly második része, Secret Wars alcímmel (legalábbis trailer alapján komoly, gamerankings-en 68% a PC-s kivitel, konzolra egy kicsivel gyengébb). Ti hallottatok róla, esetleg került már a kezetek ügyébe? Egy kérés is lenne. Szóljatok Szatinak, hogy mielőtt megszerkeszti a szöveget, tesztelje le a betűtípust. Ez a slendriánság a Fire Fall cikk bevezetőjénél érhető tetten, a 18. oldalon. Üdv,

GERGŐ

Repülős játékokban én már nem bízom, az utolsó néhány, aminek a közelébe mentem, mind rossz volt, ráadásul eleve félve közelítek mindenhez, amiben az árkád szó szerepel, bár néhány kör

erejéig szívesen elővenném a Blue Maxet az őskorból. Szóval rémlik ugyan valami videoteszt, amiben Chrisszel valami göbzis játékról beszélünk, de hogy ez a Secret Wars lett volna... Nem tudom. Megnéztem viszont az általad mondott Secret Wars trailerét, és az annyira nem tűnik vészesnek, majd valami körmönfont csellel ráveszem Környei urat arra, hogy legyen belőle videoteszt, most úgyis hetekig ráér, csak a Battlefield 3-ról hadovál karikás szemekkel.

Az a FireFall bevezető elég nagy blama volt, bár a helyzet az, hogy nem igazán értjük mi sem, hogy sikerült összehozni – az olvasószerkesztés közben jelölve lettek az ékezet nélküli betűk, a levilágítás előtt Szati kijavította őket, aztán egy TÖ monogramú személy összekuszálta a szálakat. A lényeg, hogy igyekszünk a jövőben elkerülni az ilyesmit, de figyelembe véve a tényt, hogy egy-egy szám összerakása közben 15-20 különböző betűtípust használunk, és ezeknek csak egy része olyan, ami a következő hónapban is visszatér, csak idő kérdése volt, hogy összehozzunk egy ilyen bakit. Érdemes még tudni, hogy a fontoknak csak egy része rendelkezik a magyar nyelvben használt karakterek mindegyikével, tehát a levél feletti címet csak elvétve lehet anélkül leírni, hogy az ékezetes betűk helyén ne mindenféle egzotikus hieroglifa jelenjen meg, így ezeket nekünk kell pótolni (nem nagy dolog, Chrisnek van egy ügyes programja, pont az ilyen esetekre). Összefoglalva: elnézést kérünk mindenkitől, akinek ez bántotta a szemét, soha t□bb□ nem f□rdul el□.

PROGRAMCSOMAG

Szia, Miguel!

A mostani számhoz szeretnék egy nagy köszönömöt küldeni Bate-nek, aki végigvitte a poszter engedélyezését, valamint nagyon tetszik az új, két címlapos dizájn. A matrica és a kártya pedig kellemes meglepetés volt. (NEM KEZDEK WOW KÁRTYÁZNI, NEM KEZDEK WOW KÁRTYÁZNI, habár érdekel, hogy milyen lehet... :S) Ami miatt viszont most írok, az egy kérdés lenne: ti milyen programokat használtok a lap szerkesztéséhez, illetve egy-egy cikk megírásához? Gondolom Word az alap, de például a képek beillesztése a cikkbe, illetve annak a hátterének megválasztása, az a ti ötletetek, illetve Wordben rakjátok be alá, vagy van valami speciális program, amivel ezt összerakjátok? Azért kérdezem, mert kis blogomon a Wordből generált PDF az ideális formátum, és arra gondoltam, hogy vajon ezt használva is van-e lehetőség például képpel való átfedésben írni – azt tudom, hogy hogyan kell háttérnek képet berakni, csak például egy kép mellett töredezés, illetve eltolt sorokban történő írás elég nagy meló Wordben, ezért kérdeztem, hogy van-e valami spéci programotok?

Előre is köszi a válaszodat, és örülök a Guru megújulásának. Szerintem nagyon jó irányba mozdult el a magazin!

SHIRON

Kedves Shiron, köszönjük a dicsérő szavakat, a poszternek mi is örülünk, és a dupla címlap sem sült el rosszul. Most még könnyen megy, mert van mit kirakni, de kíváncsi leszek, februárban, az igazi uborkaszezonban mit kezdünk majd az üresen tátongó felülettel. Na, de ez egy olyan híd, amin nem most kell átmennünk, inkább válaszolok a kérdésedre.
Az újság készítése több fázisra bontható, most az egyszerűség kedvéért én kettőt határozok meg: a cikkek megírása, illetve a végleges dizájn elkészítése. Az előbbi hagyományos szövegszerkesztőkben történik, a cikkíróra van bízva, hogy a tengernyi lehetőség közül melyiket választja – fizetőset vagy ingyen letölthetőt, tökmindegy, felőlem aztán vi-ban (a UNIX-like rendszerek szerkesztője, használatát az összetett működés miatt csak a jogi és a gyógyszerész diploma megszerzése után ajánlott elkezdeni) is begépelheti valaki azt, amit gondol az adott játékról, a lényeg, hogy valami olvasható formátumban kerüljön el a szerkesztőségbe. Ha ez megvan, jön Szati és a dizájn: egy speciális kiadványszerkesztő program pont az általad leírt feladatokban, meg még egy-két apróságban ügyes. Nem mondom, hogy Wordben nem lehetne összehozni azt, amit mi ebben művelünk, de az biztos, hogy az a cikk, amit egy direkt erre kifejlesztett programban, hat órán keresztül tutujgat egy szakember, egy valójában más kihívásokra felkészített szövegszerkesztőben talán egy hétig is eltartana, ha egyáltalán elkészíthető benne. Alapvetően amúgy ugyanaz történik, mint egy szokványos szöveg megírásánál: kijelölöd, hogy a szöveg melyik részével akarsz dolgozni, aztán addig nyomogatod a gombokat meg az ikonokat, amíg valami olyan elő nem áll, ami hasonlít a kezdeti ötletre, de egy kiadványszerkesztő programban számos extra lehetőség is van, amit egy szövegszerkesztőből csak durva kompromisszumok és súlyos káromkodások árán lehet előhozni (ha egyáltalán). Ha bele akarsz merülni a dologba, akkor a Scribd nevű ingyenes csomagot ajánlom, de készülj fel! Szerintem két embertípus létezik a világon: vannak, akik képesek egy kiadványszerkesztőben jó oldalpárokat kreálni, és vagyunk mi, normális emberek. Ez az utolsó megállapítás a hónap remek zárszava is egyben – írjátok meg a legközelebbi levrovig, hogy ti, szerintetek melyik körbe tartoztok.

Miguel
levrov@pcguru.hu

HÓNAP LEVELE

Szia Miguel!

Már régóta figyeltem a Ubisoft Rocksmith című játékát, mert úgy éreztem, hogy az lesz az a játék, ami végre tényleg összeköti a két legnagyobb szerelmemet, a gitározást és a számítógépes játékot. Ha valaki nem tudná, egy, a lemez mellé adott speciális kábel segítségével a Rocksmith lehetővé teszi, hogy bármilyen gitárt csatlakoztass a géphez, és a Rock Bandhez meg a Guitar Herókhoz hasonló felületen látott hangokat kell lefogni és megpengetni a hangszeren, ha sikerül, pontot kapsz, ráadásul igazi zene szól, nem egy műanyaggitár kattogása. Nem voltam túl figyelmes, mert csak most, a megjelenés előtt pár nappal vettem észre, hogy egyelőre csak Észak-Amerikában, ráadásul ott is csak konzolokra adták ki a játékot, és valami jogvita miatt egyelőre elég valószínűtlen, hogy valaha is eljut Európába ez a cím. Aztán ahogy elkezdtem nézelődni a neten, több érdekes dolgot is találtam: például se a RAGE-et, se a Batman Arkham Cityt nem tudom megvásárolni a Steamen keresztül, holott tudom jól, hogy mondjuk Amerikában vagy Nyugat-Európában ez lehetséges. Mi a fene történt? Kihagytam a hírt, hogy hazánkat másodrendű országnak minősítették?

Josh

Bár mi is észrevettük idebent (sőt, Midnite a LotR: War in the North tesztelése közben futott bele a letiltott magyar IP problémájába), én nem fogalmaznék ilyen sarkosan. Már csak azért sem, mert ez nem tegnap kezdődött, hiszen a DVD-ket is régiókódok szerint csoportosították, és Európával együtt mi is a 2-es sorszámot kaptuk (na, vajon ki volt az egyes?). Vigasztaljon a tudat, hogy az erős euró miatt amúgy is rosszabbul járnál, ha a Steamen vásárolnál, és akkor lenne baj, ha az említett játékokat nem kapnád meg itthon bármelyik boltban. A Rocksmith esetében – ha jól tudom – ráadásul az a helyzet, hogy egy angliai banda, aki már évek óta birtokolja ezt az elnevezést, sérelmezte, hogy a Ubi az öreg kontinensen is ezen a néven akarja futtatni az amúgy tényleg ötletes kis programot, és amíg ez a jogi csetepaté meg nem oldódik, nem hiszem, hogy lesz előrelépés az ügyben.

A Hónap levele ezúttal egy PC-s Battlefield: Bad Company 2-t, egy Carrerás pólót, illetve kulcstartót, és egy baseballsapkát ért. Írj nekünk te is!

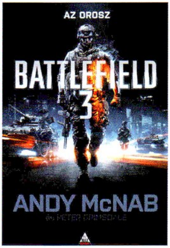
BATMAN ARKHAM CITY COLLECTORS EDITION NYEREMÉNYJÁTÉK

Mivel senkit nem szerettünk volna kizárni a versenyből (az előző szám még egy héttel azután is kapható, hogy a friss lap nyomdába ment), ezért úgy döntöttünk, hogy a Batmanes nyereményjátékunk nyertesének nevét csak a következő számra sorsoljuk ki. Megértéseteket és türelmeteket köszönjük!

ANDY MCNAB ÁS PETER GRIMSDALE

Battlefield 3: Az orosz

regény • Fumax Kiadó

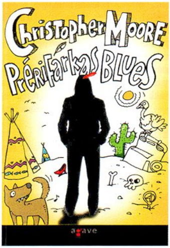


Az előző számban még arról számoltunk be, hogy a Fumax Kiadó elhozta nektek az Assassin's Creed regénysorozat második részét is, most pedig már azt is megírhatjuk, hogy a videojátékos-könyvsorozat ezzel még bőven nem ért véget, ugyanis az amerikai premierrel nagyjából egyidőben hazánkban is kapható lesz a Battlefield 3-hoz kapcsolódó Az orosz című regény, méghozzá a világhíres Andy McNab tollából. Érdemes lesz beszerezni mindenkinek.

CHRISTOPHER MOORE

Prérifarkas Blues

regény • Agave Könyvek

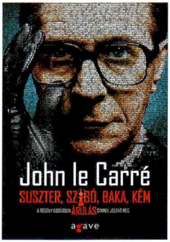


Christopher Moore-t a Biff evangáliuma című zseniális regény óta imádjuk, így most örömmel jelenthetjük be, hogy mire ezeket a sorokat olvassátok, már kapható a szerző legújabb Prérifarkas Blues című munkája. Ezzel kapcsolatban pedig azt érdemes tudni, hogy a kötet csak itthon számít újnak, valójában Moore egyik első regényéről van szó, amit még a Biff hatalmas sikere előtt vetett papírra. Rajongóknak kötelező.

JOHN LE CARRÉ

Suszter, Szabó, Baka, Kém

regény • Agave Könyvek

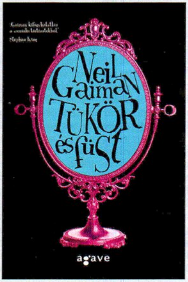


Hamarosan a mozikba kerül a John le Carré írásából készült Suszter, Szabó, Baka, Kém, minek örömére az Agave Könyvek ismét kiadja a szerző – maga nemében elképesztően jó – regényét. Figyelem! A kötet korábban már megjelent Árulás címmel, szóval, ha az a kiadás már szerepel a gyűjteményedben, akkor ne hagyd, hogy az új borító és az új cím megtévesszen.

NEIL GAIMAN

TÜKÖR ÉS FÜST

Agave Könyvek • 338 oldal • 2980 Ft

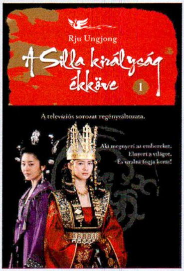


Neil Gaiman munkásságának hazánkban is egyre több rajongója van, ami többek között annak is köszönhető, hogy a tisztán irodalmi munkái mellett újabban már a képregényeit (Sandman) is be lehet szerezni magyar kiadásban. Az író regényeit és novelláit az utóbbi években az Agave Könyveknek köszönhetően vehettük a kezünkbe, és a kiadó nem is rest újabb és újabb kötetekkel szórakoztatni a nagyérdeműt. Az egészen egyedi Farkasok a falban után, most egy korábbi kiadásban már megjelent novellagyűjtemény, a Tükör és füst került be az Agavés Gaiman portfólióba. A kötet nem csak egészen új – és egészen gyönyörű, formalakkos mintával díszített – borítót kapott, de új fordítást is, így még azoknak is tartogathat némi újdonságot, akik olvasták a korábbi kiadást. Ha pedig még nincs meg a gyűjtemény, de már korábban is beszippantott Gaiman varázslatos világa, akkor vétek lenne kihagynod a Tükör és füstöt, ugyanis közel harminc, rövidebb történet és vers várja, hogy pár percre elmerülj bennük. Mesék ezek, amelyek már nem gyerekeknek szólnak. Egy csipetnyi fantasy, egy kevéske borzongás, félelmetes és fura lények, némi abszurditás és egy adag erotika – ha felkeltette az érdeklődésedet ez az egyveleg, akkor szinte garantált, hogy ebben az összeállításban nem fogsz csalódni. Ha pedig már olvastad a Törékeny holmikat, és tetszett, akkor a Tükör és füst kihagyhatatlan vétel.

RJU UNGJONG

A SILLA KIRÁLYSÁG ÉKKÖVE 1.

Vad Virágok Könyvműhely • 308 oldal • 3490 Ft



Az elmúlt években hazánkat is utolérte a "keleti-mánia", ami elsősorban a mangák és az animék (na meg az ehhez kapcsolódó rendezvények) felfutásában volt tetten érhető. Ennek a "jelenségnek" persze elengedhetetlen velejárója, hogy a keleti alkotásokat fogyasztó közönség elkezdjen érdeklődni az egész kultúra vagy annak egyes ágai után is. A kereslet pedig meghatározza a kínálatot, így nem csoda, hogy a hazai palettán is megjelentek az olyan regények, amelyek elsősorban azt a réteget kívánják megszólítani, akik a hasonló tematikával rendelkező mangákon "nevelkedtek". A Silla királyság ékköve egy (hazánkban is műsoron lévő) koreai filmsorozat regényváltozata, amelyben egy hányatott sorsú koreai hercegnő útját követhetjük a trónra. A regény amellett, hogy egy kellően kalandos, szerelemmel, csalódással, küzdelemmel teli történetet mesél el, hiteles források alapján lett megírva, így nem csak szórakoztat, de bepillantást enged az átlagolvasó számára teljesen ismeretlen kora-középkori Korea életébe is. Fiúk számára elsőre riasztó lehet egy uralkodónő felemelkedése, de ha megvan bennetek a kíváncsiság egy titokzatos világ megismerésére, akkor A Silla királyság ékköve számotokra is érdekes és izgalmas olvasmány lehet. Minden más esetben pedig kiváló választás, ha a család egyik hölgytagját, esetleg egy barátnőt szeretnétek meglepni valami különlegessel.

www.chiponline.hu

3D-ben

Megjelent a legújabb lapszám!

Keresse az újságárusoknál!

Kövessen minket a Facebook-on!
facebook.com/chiponline.hu

Go **digital!** CHIP

FERTŐZÉS

ADATOK

RENDEZŐ
Steven Soderbergh

SZEREPLŐK
Matt Damon, Kate Winslet, Laurence Fishburn, Jude Law, Marion Cotillard

HOSSZA
106 perc

Az elmúlt években igazán jó, vírusos film nem nagyon akadt a mozikban, azonban Steven Soderbergh a Fertőzés című munkájával ismét bebizonyította, hogy bizony egy betegség is lehet olyan veszélyes és pusztító, mint egy seregnyi alien. Annak ellenére, hogy a sztori egyáltalán nem újkeletű (elszabadul egy fertőzés, ami napok alatt elterjed a világon, milliók halálát okozva), Soderberghnek mégis sikerül végig fenntartania a feszültséget, és több érdekes nézőpontból is bemutatnia az eseményeket, a járványügyisektől az egyszeri apán át, egészen a szenzációhajhász bloggerig. Habár a cselekmény kiszámítható, ennek ellenére a közel két órás játékidő alatt bőven akad olyan momentum, aminek láttán összeszorul az ember gyomra, és a film pozitív jellemzői közé tartozik az a tény is, hogy az események végig szinte dokumentaristastílusban vannak bemutatva (se fölösleges akció, se irreális jelenetek), így még jóval a mozi elhagyása után is ott motoszkál az ember fejében a Fertőzés témája és mondanivalója. A precízen kivitelezett történetet tovább erősítik a karakterek, a legkisebb szerepre is minimum egy Oscar-díjas színész jut, az egyetlen bökkenő, hogy akadnak olyan figurák, akiknek a kibontására egész egyszerűen nem jutott idő a történetben. A Marion Cottilard által életre keltett kutató mellékszála például sokkal több figyelmet érdemelt volna, mint Jude Law teljesen antipatikus firkász figurája.

Már-már kegyetlenül realista, helyenként egyenesen ijesztő film, remek színészgárdával.

GURUMÉRLEG

Egy-egy karakterre nem jut elég idő, és a film lezárása kicsit szájbarágósra sikeredett.

LOPOTT IDŐ

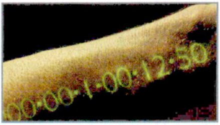
ADATOK

RENDEZŐ
Andrwe Niccol

SZEREPLŐK
Justin Timberlake, Amanda Seyfried, Cillian Murphy, Olivia Wilde, Johnny Galecki,

HOSSZA
109 perc

A Lopott idő egy igen érdekes disztópia megteremtésével indít: a be nem határolt jövőben az emberek a 25. életévük után nem öregszenek, hanem kapnak egy időkeretet, és abból kell gazdálkodniuk. Senki nem változik, de az idő a fizetőeszköz, és ha kifogysz belőle, akkor bizony meghalsz. Egy óra egy kávé, két óra egy buszjegy, és a fizetésed is időben kapod. Vannak, akik évszázadokkal gazdálkodnak, de a gettóban már egy hét is az örökkévalóságnak tűnik. Ebben a világban él a csóró Will Salas, aki egy napon több mint száz évvel lesz gazdagabb. Az idő azonban veszélyes dolog, és Willnek hamar rá kell jönnie, hogy vannak olyan határok, amit neki nem lett volna szabad átlépnie. A Lopott idő tehát jól indul, azonban a forgatókönyvírók nem tudtak mit kezdeni az ígéretes alapötlettel, és az első tíz percet követően csak egy harmatgyenge társadalomkritikával megtámogatott akciófilmet kapunk, ahol szinte mindenki siet, a néző pedig csak kapkodja a fejét a sablonos karakterek, és a történetben tátongó hatalmas lyukak között. A Lopott idő nem egy nézhetetlen film, azonban nem is túl szórakoztató, hiszen a bakik és a logikátlanságok folyton visszarántják a nézőt a valóságba. A film tematikáját követve csak azoknak tudjuk ajánlani, akiknek az idő nem drága, a többiek viszont biztos találnak tartalmasabb időtöltést a mozi által nyújtott valamivel több, mint másfél órára.



Az alapötlet érdekes, és emellett ott vannak még Amanda Seyfried hatalmas és gyönyörű szemei.

GURUMÉRLEG

A történet lényegében egy vicc, tele van buktatókkal és teljesen illogikus fordulatokkal. Kár érte.

STEVE JOBS A VÁSZNON

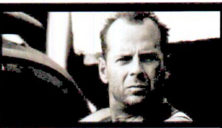
AZ APPLE ELSŐ EMBERE A MOZIKBAN „TÉR VISSZA”

Ahogy az várható volt, Steve Jobs halálát követően azonnal felröppent a hír, hogy mozifilm készül az ikonikus Apple cégvezér életéből. Jelenleg úgy áll a dolog, hogy a készülő film forgatókönyvét Aaron Sorkin írja, ami azért remek dolog, mert neki köszönhetjük a Facebook létrejöttét feldolgozó Social Network című alkotás történetét is. Innentől fogva ez a mozi a várólistánk elején van, ha csak fele olyan jó lesz, mint a Közösségi háló, akkor érdemes lesz beülni rá a filmszínházakba.

ZOMBIELAND SOROZAT

A MÁSODIK RÉSZNEK LŐTTEK

Annak idején igencsak lelkesedtünk a Zombieland című alkotásért, sőt, még a lehetséges folytatásról is közöltünk pletykákat itt a Guru filmhírei között. Sajnos, azóta fordult egyet a világ, és nagyon úgy tűnik, hogy a második mozifilmből nem lesz semmi. Helyette viszont lesz sorozat, s ennek lehet némi köze ahhoz, hogy Amerikában (is) hatalmas sikerrel fut a szintén zombis Walking Dead. Persze egy hetente jelentkező széria ötlete sem rossz, de az biztos, hogy itt az eredeti szereplőkkel nem találkozhatunk majd.



GOOD DAY TO DIE HARD

JÖN A DIE HARD 5

Végre konkrét információink is vannak a Die Hard széria ötödik részéről. A film címe Good Day to Die Hard lesz, a forgatás 2012-ben kezdődik, így a filmet csak 2013-ban láthatjuk majd a mozikban. A történet szerint John McClane ezúttal Oroszországban fog akciózni, és még az elnyűhetetlen zsaru fia is bekerül majd a képbe. Sőt, októberben olyan információk is napvilágot láttak, hogy az egész filmet Magyarországon fogják forgatni. Na, erre kíváncsiak leszünk...

IDEGEN ARCOK

DVD

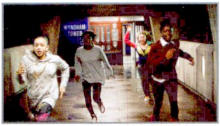
ADATOK

LEMEZEK SZÁMA
1 DVD

ÁRA
3190 Ft

MEGJELENÉS
november 9.

Angol filmekkel csak nagyon ritkán találkozhattok a Film/DVD-rovat hasábjain, de most igyekszünk kicsit behozni a lemaradásunkat ezen a téren, és egy olyan DVD-t ajánlunk a figyelmetekbe, amin az elmúlt évek egyik legszórakoztatóbb brit filmje található. Az Idegen arcok (eredetiben: Attack the Block) egy már ezerszer lerágott csontot emel be egy ezidáig parlagon hagyott környezetbe: London lepukkant külvárosában járunk, ahol a földönkívüliek támadását követően egy csapat céltalanul lézengő tinédzser veszi fel a harcot az idegenekkel. Habár ez a kis összefoglaló elsőre nem feltétlenül írja le a film abszurditását, azonban ha megemlítjük, hogy a mozit a Haláli hullák hajnala producerei hozták össze, akkor valószínűleg már sejthető, hogy mire számíthattok az Idegen arcokban. A DVD-t viszont nem csak azért érdemes beszerezni, mert egy szórakoztató, egyedi humorral operáló film kapott rajta helyet, hanem azért is, mert a forgalmazó rengeteg extrát pakolt a korongra. Rögtön találhatunk három audiokommentárt (egyet korhatárral), egy werkfilmet, kimaradt jeleneteket, továbbá kisfilmeket a forgatásról, a szereplőkről és a zenéről. Mindent egybevéve egy igen korrekt kiadással van dolgunk, amin maga a film is remek, és legnagyobb örömünkre még az extra tartalmakat sem spórolták le a lemezről. A kosárba vele!



Szórakoztató, és a maga nemében teljesen egyedi film, érdekes extrákkal megfűszerezve.

GURUMÉRLEG

Az örömünk akkor lenne igazán teljes, ha az extrák magyar felirattal is el lennének látva.

DEVIL MAY CRY: DÉMONVADÁSZOK

DVD

ADATOK

LEMEZEK SZÁMA
3 DVD

ÁRA
2990

MEGJELENÉS
november 8.

Videojátékból készült animék hazai forgalmazásáról igen ritkán számolhatunk be nektek a magazin oldalain, ám ez a mostani pont egy ilyen alkalom, hiszen novemberben hazánkban is megjelenik a Devil May Cry: Démonvadász című anime-sorozat, méghozzá rögtön kétféle kiszerelésben. Egyrészt a három rész megvásárolható lesz külön-külön 1000 forintért, illetve a teljes csomag beszerezhető egy díszdobozban, méghozzá 2990 Ft-ért – rajongóknak nyilvánvalóan rögtön ez a megoldás ajánlott. Ami a sztorit illeti, Dante egy fizetett démonvadász, egy természetfeletti ügyekkel foglalkozó magánnyomozó, akinek éppen nem megy túl jól a biznisz, az esetek megoldása ugyanis sokszor több pénzt emészt fel, mint amennyit hősünk keres vele. Habár minden részben akad egy aktuális ügy, amit Danténak meg kell oldania, nem különálló történetekről beszélünk, hiszen egy komolyabb, átívelő szál is húzódik a „rutinfeladatok" mögött. A DMC-széria rajongóinak érdemes lehet bevizsgálni ezt a sorozatot, sőt, azok is nyugodtan tehetnek egy próbát, akik nem magáért a főszereplőért, hanem az anime műfajért lelkesednek. A mi egyetlen problémánk ezzel a kiadással, hogy a DVD-k elég puritánra sikeredtek, az epizódokon kívül, egy-egy előzetest leszámítva semmi mást nem találhatunk rajtuk.

Látványos és szórakoztató anime a videojátékok alapján, kiváló látványvilággal.

GURUMÉRLEG

Sajnos az egyes részeken túl semmit nem kapunk, összesen nagyjából 280 percnyi szórakozás várja a vásárlót.

ASSASSIN'S CREED MOZI

LEHET, HOGY TÉNYLEG ELKÉSZÜL?

Egy ideje kering a pletyka arról, hogy mozifilm készül az Assassin's Creed játéksorozatból, és a minap a Ubisoft azt nyilatkozta, hogy nem fogják hagyni, hogy az AC az átlag videojáték-adaptációk sorsára jusson, ugyanis nem szeretnék, ha egy nagyköltségvetésű mozifilm – ami mondjuk gagyira sikeredne – rombolná a széria nehezen felépített renoméját. Mindez nagyjából azt jelenti, hogy erősen bele fognak szólni a készítésbe, ami az elmúlt évek játékos filmjeit látva egyáltalán nem baj.

IRON MAN 3

ÖSSZEÉRNEK A SZÁLAK

Hollywoodi bennfentesek szerint már javában zajlik a Vasember harmadik részének előkészítése, és egyesek már azt is tudni vélik, hogy a páncélos szuperhős harmadik kalandja egyben előszele lesz a második Avengers filmnek is. Sőt, ha minden igaz, akkor a Thor 2, és a szintén tervbe vett Amerika Kapitány 2 is kapcsolódni fog valahogyan a második Bosszúállók mozihoz. A koncepció izgalmasan hangzik, mi pedig azért drukkolunk, hogy tényleg megvalósuljanak ezek a filmek.

TRANSFORMERS 4-5

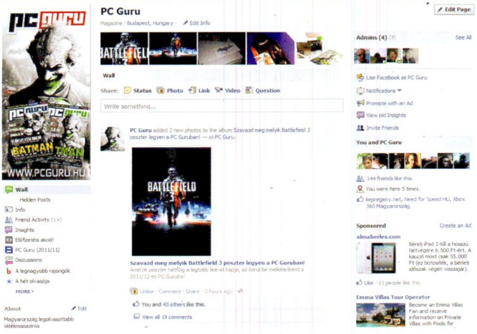
A ROBOTOKBÓL SOSEM ELÉG

Hiába lett borzasztóan bugyuta a Transformers 3 története, ez nem zavarta a nézőket abban, hogy nagyjából egymilliárd dollárt hagyjanak ott a mozipénztáraknál, így szinte biztos, hogy készül folytatás az alakváltó robotokkal. Ami érdekes, hogy a gyártó stúdió olyan 4. és 5. részt képzel el, amelyeket egyszerre forgatnának, így jóval kevesebb idő telne el a két film bemutatója között. Ezen felül azt is érdemes tudni, hogy egyelőre úgy fest, hogy sem Michael Bay, sem Shia LaBeouf nem vesz majd részt a produkciókban.

FACEBOOK.COM/PCGURUMAGAZIN

Korábban már volt szó arról, hogy a PC Guru immár elérhető az egyik legnagyobb közösségi portálon, a Facebookon is, jelenleg már **közel 9000 olvasónk** követ minket a világ legnagyobb közösségi hálózatában, és ha te magad még nem tetted, akkor érdemes lesz csatlakoznod hozzánk, hiszen folyamatosan jelentkezünk nyereményjátékokkal, információ-morzsákkal, fényképekkel és videókkal a szerkesztőség életéből, kérdezhetsz tőlünk, és nem utolsósorban megismerhetsz egy csomó olyan embert, aki szereti a videojátékokat, és örömmel forgatja a PC Guru magazint is. Ne feledd, csak egy kattintás, és egy hatalmas közösség tagja lehetsz...

Ha még nem vagy tagja a csoportunknak, akkor nem kell mást tenned, mint megkeresni minket a **http://www.facebook.com/pcgurumagazin** címen, és egyszerűen nyomni egy Like-ot (magyar verzióban Tetsziket), és máris automatikusan megjelennek majd a faladon a PC Guru legfrissebb hírei, képei, játékai.

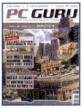


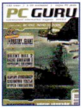
SZAVAZÁS A FACEBOOKON

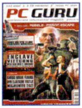
Hónapól hónapra igyekszünk az olvasók kedvében járni, és az év elején azt találtuk ki a szerkesztőségben, hogy mostantól minden hónapban felteszünk egy viszonylag régi számot a **DVD-mellékletre**, megmutatva, hogy milyen volt évekkel ezelőtt a **Guru**.

Most is a **Facebook**ot használtuk, hogy megkérdezzük az olvasókat, melyik régi számunkat látnák szívesen a lemezmellékleten. Az **2001/01**-es, az **2001/09**-es, az **2001/12**-es, a **2003/01**-es, a **2003/02**-es és a **2003/05**-ös PC Gurukra lehetett szavazni, és ezúttal a **2001/12**-es számunk nyert, amit most annak rendje és módja szerint meg is találhattok a DVD mellékleten.

Szavazás természetesen novemberben is lesz, régi és még régebbi számokkal, ha szeretnéd, hogy rajtad is múljon, mi kerül a következő számunk DVD mellékletére, akkor figyeld a Facebookot, és szavazz te is.







KÖZVÉLEMÉNYKUTATÁS A FACEBOOKON

Mióta megjelent az új **szavazás opció** a Facebookon, azóta rendszeresen szeretjük megkérdezni a véleményeteket bizonyos témákban. Néha csak arra vagyunk kíváncsiak, hogy mennyire tetszett egy-egy játék, máskor pedig kisebb **közvéleménykutatásokat** végzünk. Lássuk az egyik szeptemberi kérdésünket és az arra érkező válaszokat:

Ezúttal arra voltunk kíváncsiak, hogy a magazin címlapján díszelgő **Assassin's Creed: Revelations** játékot mennyire várjátok. A cikk készültéig összesen **362**-en szavaztatok, ebből **236** ember nagyon várja az ACR-t, **55** olvasót egyáltalán nem érdekli a játék, míg **71**-en úgy gondolták, lehet tesznek majd vele egy próbát.

Nemcsak a Facebookon találsz meg minket, de a Twitteren is, ahol szintén részt vehetsz nyereményjátékokban, illetve nyomon követheted a szerkesztőség életét az általunk írt 140 karakteres üzenetek által. Ha szeretnél feliratkozni a Twitter csatornánkra, nem kell mást tenned, mint regisztrálnod a www.twitter.com weblapon, majd megkeresni minket a www.twitter.com/pcgurumagazin oldalon, és egyszerűen rányomni a „Follow" gombra.

VIDEOTESZT BATTLEFIELD 3

Kegyetlenül bánt velünk a sors, ugyanis a Battlefield 3 megjelenését épp akkora időzítette, amikor magazinunk leadása minden szabadidőnket felemésztette. Ettől függetlenül igyekeztünk két mondat megírása, és három oldal megszerkesztése közt időt szakítani a DICE produktumára, amiből egy 10 perces videotesztet is készítettünk a DVD-mellékletünkre. A videóban Chris és Bate beszélgetnek a fergetegesen kinéző játékról, aminek multiját minden halandónak legalább egyszer ki kéne próbálnia.

VIDEOTESZT ORCS MUST DIE!

Nagyjából a Warcraft óta tudjuk, hogy orkokat aprítani megunhatatlan móka, főleg akkor, ha hatalmas tömegekben rohamoznak felénk. Legutóbb a Space Marine esetében éreztük azt a fajta elégedettséget, amit az Orcs Must Die!-ban, miután véres húscafatokká aprítottunk pár bűzös szájú bestiát. Az Orcs Must Die! egy tower defense alapokon nyugvó TPS, amely alacsony árával, és persze humorával azonnal lenyűgözte az egész szerkesztőséget.

VIDEOTESZT FIFA 12

Ahogy azt már az elmúlt évek alatt megszokhattuk, októberben megérkezett az aktuális FIFA-rész is, amely a 12-es számot viseli a címe mellett. Valószínűleg a sportjátékok kedvelőinek már semmi újat nem mondtunk ezzel, viszont azt biztosan nem tudjátok, hogy ennek apropójából Chocho és Chris mikrofon elé ültek, hogy kielemezzék az újdonságokat, megmutassák, milyen is lett az idei szezon. Ennek eredményét nézhetitek most meg ti is DVD-mellékletünk videoteszt-rovatában.

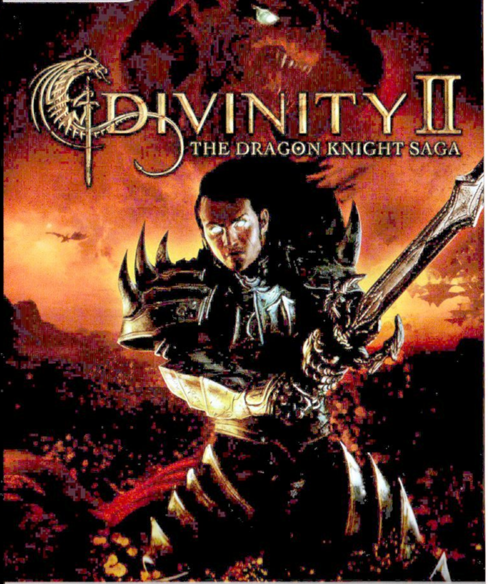
VIDEOTESZT M&M: HEROES VI

Talán már sokan azt sem tudjátok, hogy mi is az a Might & Magic sorozat, ami nem csoda, hiszen egy több mint 20 éves sorozatról van szó. A Heroes alcímű részeket viszont biztos nem kell bemutatnunk senkinek, a legújabb rész alapos ráncfelvarráson esett át. Új fejlődési rendszert, erőforrás-menedzsmentet, valamint megújult 3D-s grafikát kapott a hatodik rész, és ezt mind egy magyar fejlesztőcsapatnak köszönhetünk.

VIDEOTESZTEK A DVD-N
Battlefield 3 • FIFA 12 • Might & Magic: Heroes 6 • Orcs Must Die! • The Cursed Crusade

PC GURU DVD DIVINITY 2: THE DRAGON KNIGHT SAGA 2011/12

PC DVD ROM



PC GURU DVD-MELLÉKLET

ÍZELÍTŐ Következő számunk tartalmából

Saints Row: The Third

TESZT Ha van játék, ami komolyan veszi azt, hogy semmit sem vesz túl komolyan, akkor a Saints Row ilyen. Ha ehhez hozzávesszük, hogy az SR az utolsó az igazi, keményvonalas sandboxok között, akik még nem adták fel sokoldalúságukat csak azért, hogy magukhoz édesgessék a casual vásárlókat, sejthetjük, micsoda őrület fortyog a THQ konyhájában.

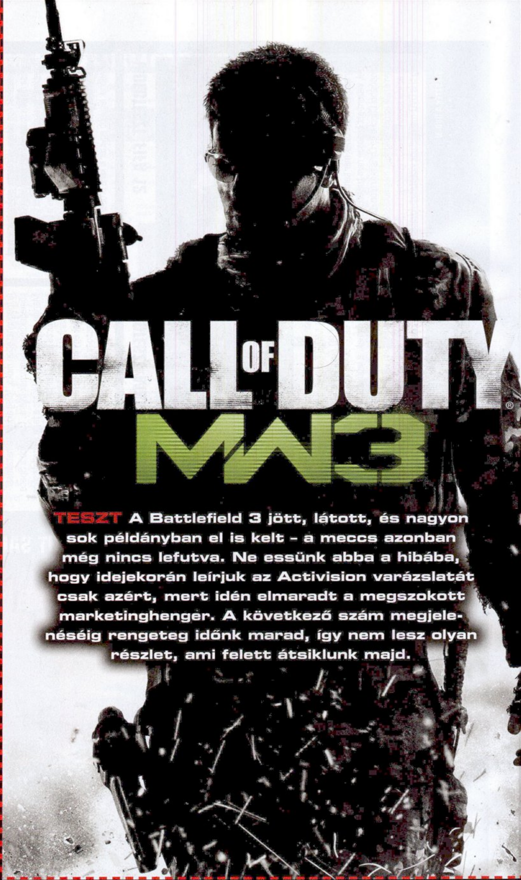
The Elder Scrolls V: Skyrim

TESZT A múlt hónapban – kicsit talán elhamarkodottan – azt írtam, hogy a novemberi, azaz a mostani újságban már benne lesz a Skyrim tesztje, de a Bethesda máshogy gondolta... Nos, nem jöhet össze minden. Sebaj, a következő számból már egészen biztosan nem marad ki a legújabb kasszasiker minden részletét kivesézõ írás!

grand theft auto FIVE V

Grand Theft Auto V

ELŐZETES A hírekben már ejtettünk szót arról, hogy a világ legszigorúbb óvintézkedéseinek segítségével egészen november másodikáig várni kell(ett) a GTA V leleplezésével – szerencsére egy hónap múlva már lehull a lepel, és a Guru hasábjain is bemutathajuk nektek a legendás sorozat legújabb epizódját.



TESZT A Battlefield 3 jött, látott, és nagyon sok példányban el is kelt – a meccs azonban még nincs lefutva. Ne essünk abba a hibába, hogy idejekorán leírjuk az Activision varázslatát csak azért, mert idén elmaradt a megszokott marketinghenger. A következő szám megjelenéséig rengeteg időnk marad, így nem lesz olyan részlet, ami felett átsiklunk majd.

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK DECEMBER 08-ÁN JELENIK MEG!

Inspiring Innovation • Persistent Perfection
Az ASUS a Windows® 7 operációs rendszert ajánlja.
REPUBLIC OF GAMERS
TÁMADJ LOPAKODVA
ROG G74 sorozat
Jobb. Erősebb. Gyorsabb. A technológia fejlődése nem áll meg, tartsd velünk a lépést!
A G74SX a jövő hordozható erőműve a ROG családból. Szupergyors 2. generációs Intel® Core™ i7 processzorral, eredeti Windows® 7 Professional operációs rendszerrel és NVIDIA GTX 560M diszkrét grafikus kártyával felszerelve a lehető legjobb játékos és multimédiás élményt nyújtja a gamer notebookok között.
www.asus.hu
Az ASUS fenntartja a jogot az ajánlat és a termékspecifikációk bejelentés nélküli megváltoztatására. A képek illusztrációk. Az ASUS nem vállal felelősséget képi vagy nyomdai hibákért. A jelenlegi hirdetésnek nincsenek szerződéses következményei. Az Intel, az Intel logó, az Intel Inside, az Intel Core és a Core Inside az Intel Corporation Egyesült államokban vagy más országokban bejegyzett védjegyei. További információért látogasson el a www.intel.com/go/rating weboldalra. A Microsoft, a Windows, és a Windows logók a Microsoft Corporation bejegyzett védjegyei. Az egyéb nevek és márkák mások tulajdonai lehetnek.
Visibly Smart
NEW

TELJES JÁTÉK+KIEGÉSZÍTŐ: DIVINITY 2 – THE DRAGON KNIGHT SAGA

PC GURU

ZÁG LEGOLVASOTTABB
INJA

1995 Ft 2011. 12.

TESZT FOLYTATÓDIK A SIKERTÖRTÉNET?

ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

TESZT A MAGYAROK MEGMUTATTÁK!

HEROES VI

BEMUTATÓ VESZÉLYBEN A WOW TRÓNJA?

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

BEMUTATÓ BRUTÁLIS VISSZATÉRÉS

MAX PAYNE 3

AZ ÉV JÁTÉKA? TESZT HAT OLDALON + POSZTERMELLÉKLET

BATTLEFIELD 3

TIPPEK, TRÜKKÖK

BATMAN: ARKHAM CITY

Néhány igazán hasznos tipp és trükk még a PC-s verzió megjelenése előtt

KÖZÉPFÖLDE VISSZAVÁR

LOTR: WAR IN THE NORTH

Kooperatív akciójáték, amely egy eddig nem ismert szövetség történetét meséli el

PANDÁK? KOMOLYAN?

MISTS OF PANDARIA

A Blizzard egy áprilisi tréfából készít kiegészítőt a World of Warcrafthoz

A LEGJOBB VÉTEL!

GURU ÁLOMPC

Válogatás a legjobb hardverekből, kifejezetten gamer konfigurációkhoz!